Vol.84 潜入開始！『メタルギア ソリッド』永久保存攻略特集第1弾!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第22号通巻80号

電撃PlayStation

1998 9/25

定価490YEN



徹底攻略

スターオーシャン セカンドストーリー
センチメンタルジャーニー
私立ジャスティス学園
BRAVE FENCER 武蔵伝
Blaze & Blade Busters
DESTREGA
どきどきポヤッチオ
アストロノーカ etc.

メタルギア ソリッド 完全潜入ファイル

すべてのソリッド・スネークに贈る
任務遂行のための誌上ブリーフィング！

マール王国の人形姫
スーパーヒーロー作戦
ヴァンパイア セイヴァー EXエディション
サンパギータ
みつめてナイトR 大冒険編
勇者王ガオガイガー



電撃PlayStation Vol.84
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第22号通巻80号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574090492

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-9／25

Vol.84 潜入開始！『メタルギア ソリッド』永久保存攻略特集第1弾!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第22号通巻80号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 9/25

定価490YEN



徹底攻略

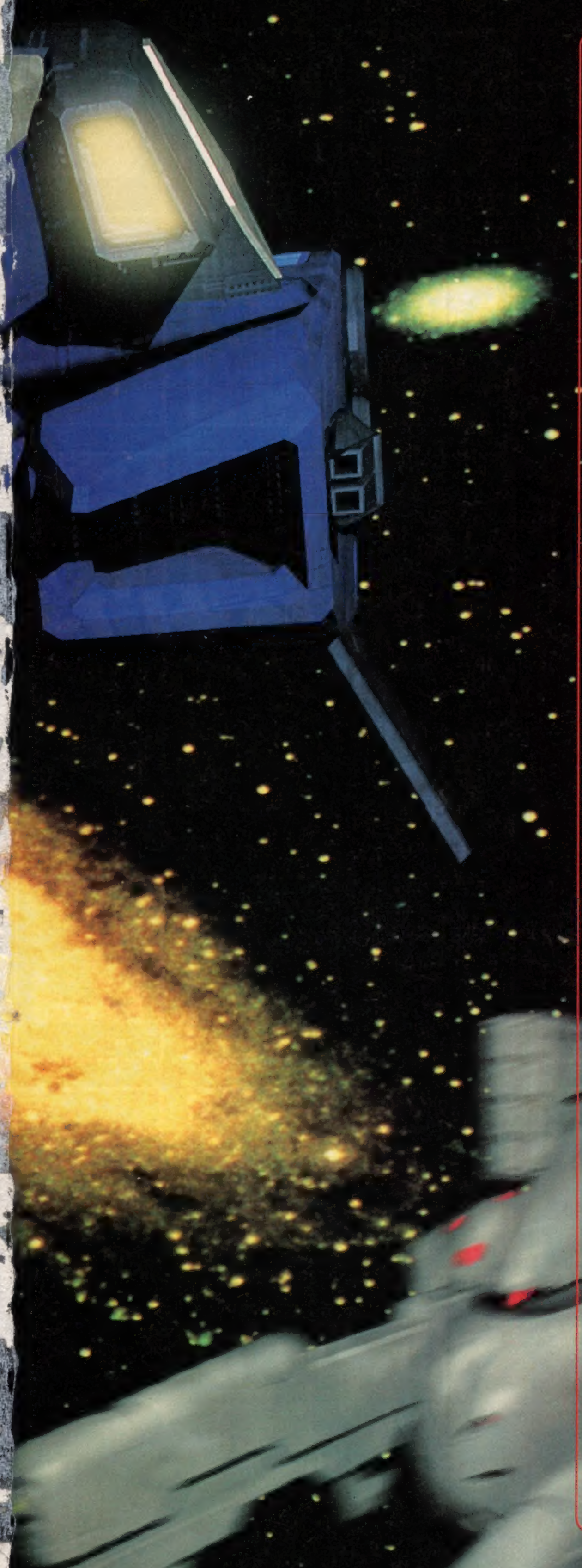
スターオーシャン セカンドストーリー
センチメンタルジャーニー
私立ジャスティス学園
BRAVE FENCER 武蔵伝
Blaze & Blade Busters
DESTREGA
どきどきポヤッチオ
アストロノーカ etc.

メタルギア ソリッド 完全潜入ファイル

すべてのソリッド・スネークに贈る
任務遂行のための誌上ブリーフィング！

マール王国の人形姫
スーパーヒーロー作戦
ヴァンパイア セイヴァー EXエディション
サンパギータ
みつめてナイトR 大冒険編
勇者王ガオガイガー

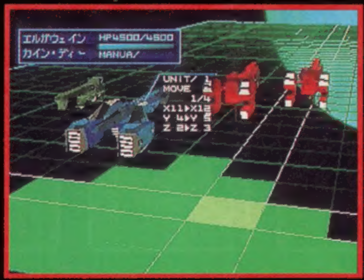

PlayStation
オウバードフォースアフター
AUBIRDFORCE
After
壮大・緻密・流転
本格スペースオペラ——
そして2年の月日が流れた……
レジナン事件より始まった惑星間紛争は 2年に及び、遂に解放軍は母星デュミナスの奪還に成功する。
反デトロワに染まりつつある国際世論を背景に、
内惑星連合から提案された和平調印式は、宇宙に永遠の平和を約束するかに思われた。
しかし突如として現れた国籍不明艦隊の襲撃により和平は水泡に帰してしまう。
宇宙は再び混迷の渦に飲み込まれようとしていた……。



前作より2年。
待望の3D艦隊シミュレーション
堂々出撃！

宇宙艦隊戦による戦いを完全3D空間で表現した本格派戦術級宇宙艦隊戦シミュレーション。前後左右に加えて上下の立体宇宙空間の攻防をリアルに体験、50以上の多彩なマップ、機能美あふれるメカニック設定は戦艦50鑑以上・艦載機30機以上とボリューム感あふれる内容です。

宇宙空間を体感できる3Dインターフェイス



イメージを掻き立てる壮麗なCGムービー



スキルシステムにより艦長・パイロットが成長する



ストーリーや戦果によって変化する50以上の多彩なマップ

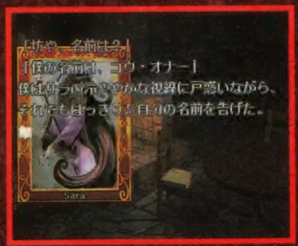


3D艦隊シミュレーションゲーム
［オウバードフォース アフター］
10月22日発売予定
￥5,800円（税別・予価）

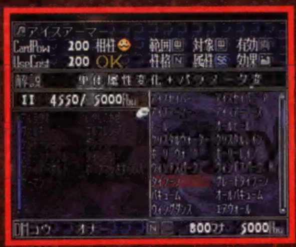


運命の道を拓く、切り札は

デッキ構築と発動(キャスト)の瞬間(タイミング)が勝負(デュエル)を決める、リアルタイム・



サウンドノベル形式で進むRPGを解き進め、カードを収集しよう。ストーリーはプレイヤーの行動で変化するマルチシナリオ方式。



カードにはモンスター、呪文、アイテム、フォーメーションが封印されている。全381種類のカードを組み合わせて、オリジナルデッキを構築しよう。



カードに設定された「火」や「水」などの5種類の属性や、「ロゴス」や「パトス」といった5段階の性格による相性も戦略に関係するのだ。



カードバトルはリアルタイムで進行する。タイミング良く、効果的にカードを使おう。バトル専用の「バトルアリーナ」モードも用意。対戦も可能だ。


どれだ!?
END SECTOR
カードバトル!!
カードバトル + サウンドノベル型RPG
エンドセクター
●プレイステーション用ソフト
1998年9月23日発売
標準価格:5,800円(税抜)
■デュアルショック(振動のみ)対応 ■メモリーカード容量：4ブロック
カードイラストには、弘司、末弥純、山田章博等、111名が参加。集めたカードを観賞できる「カードミュージアム」機能も搭載。
PlayStation
©1998 ASCII Corp./ Märchen Breaker
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アスキーエンタテインメント ホームページ アドレス
http://www.ascii.co.jp/et/
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー


PlayStation
好・評・発・売・中!!
運命のはざまで揺れ動く人間たちのストーリー
神の宝「カベッサ」をたくされた少年アヴィンが繰り広げる壮大なスケールのRPG
妹、アイメルに再び出会えるのはいつの日か・・・
さあ、アヴィン、アイメル。
プレゼント
キャンペーン
PS版シリーズ全タイトルをそろえると、英雄伝説オリジナルブック型クロックがもらえる!
PS版英雄伝説シリーズ全タイトルをお買い上げの方から抽選で100名様に、英雄伝説オリジナルブック型クロックがあたるプレゼントキャンペーンを実施中! 応募方法は製品の中に入っている解説書をご覧ください。
■キャンペーン期間：98年10月末日まで


SERIES
The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語
好評発売中
標準価格
¥5,800（税抜）
The Legend of Heroes I&II
英雄伝説
好評発売中
標準価格
¥5,800（税抜）
■ サターン版 9月23日 発売決定！！
★ 攻略本も毎日コミュニケーションズより好評発売中！！
◆ 一度クリアしただけでは終わらない、『オープンシナリオシステム』を搭載。仕事を請け負い自分だけのストーリーを楽しもう！
◆ タクティカルバトルで展開する、迫力の戦闘シーンはマニュアルモード、オートモードの切り替えが可能！
緊急速報
攻略本 発売決定！ 毎日コミュニケーションズより9月上旬発売予定！！
標準価格
¥5,800 税抜
The Legend of Heroes IV
朱紅い雫
〜あかいしずく〜
Illustration：福嶋 岳広　© 1998 GMF © 1996 Falcom Co.
Mega Dream Destruction+
The Crown Knights
Jaja馬！カルテット
Mega Dream Destruction+
タクティカルシミュレーションゲーム
4人の女の子が繰り広げるドタバタ冒険コメディ！！
愛と勇気の物語が今ここに！？
OVAやドラマCDで人気を博した「Jaja馬カルテット」がPlayStationに登場！
★ 宮村優子をはじめとする“豪華声優陣”
★ 最新のデジタル技術を駆使したオープニングアニメーション
★ 興奮の“オリジナルカードバトルシステム”
標準価格：¥6,800（税抜）
© 1998 GMF／StudioOX／アートスケープ
好評発売中！
GMF
発売元・販売元
GMFユーザーサポート
〒101-0021 東京都千代田区外神田2-17-4
TEL.03-3257-2380
［月曜日〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜17:00］
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
“PS” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



PlayStation
カネは天下の回りもの！
ルーレットは回るもの！
マスはコマが回るもの！
株で勝負か、
土地で守るか、
乗っ取りでいっきに
カタをつけるか！
あの白熱の
マネーバトルが、
ゴージャスに進化した！
「スパイが3人」がゴージャス！
いざという時の切り札、あのスパイが今度は3人。
キミ好みのスパイを選んで一発逆転だ！
「COMキャラ24人＋α」がゴージャス！
個性豊かなCOMキャラが、前作16人を上回る24人登場！
ゆかいなコメントでゲームを盛り上げてくれるぞ！
「変化するマップ」がゴージャス！
今度のマップはスゴイ。バリエーションの豊富さに加えて、
途中で消えたり、切り離されたりする不思議なマップも用意！
「ミニゲームモード」がゴージャス！
本編中にしかできなかったミニゲームが、単独で遊べる！
爆笑もののゲームがいろいろ楽しめてこれはオトク！
「進行役は超有名人」がゴージャス！
ゲームの進行役は誰もが知ってる、あの「リカちゃん」！
シリーズ初の音声ナビで、スムーズにゲームスタート！
GAME START!
DX
億万長者
THE MONEY BATTLE
ゲームII
'98年9月23日発売
価格5,800円（税別）
ボードゲーム　プレイ人数1～4人
あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998
株式会社タカラ　〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格は希望小売価格です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation プレイステーション
Vol.84 Sep.25,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

電撃特報

完全潜入ファイル

"潜入"の基本からストーリー前半部分までを徹底攻略!

攻略Station

DPSのお約束!
濃くて深い秋の攻略!

電撃Play Station-G —— 149

電撃Soft Station —— 169

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

マール王

マール王国の人形姫

12月(予) RPG	▶価格未定　▶日本一ソフトウェア
	▶MC(ブロック数未定)



Puppet Princess of Marl's Kingdom

ミュージカルイベントなど電撃だけの独占情報を大公開！

国の人形姫



人形と心を通わすことができる女の子・コルネットと、仲間である人形たちの活躍を描いたRPG『マール王国の人形姫』。今回はミュージカルイベントなどの新要素を紹介するぞ。

ミュージカルイベント

コルネットたちが歌って踊る!

『マール』のイベントの中には、ミュージカルイベントがいくつもあるという新事実が判明！　前号の「クルル情報コーナー」で、声優さんはセリフの収録はしていないといったが、収録したのはこのイベントのための歌だったのだ。歌と踊りで奏でられるミュージカルイベントは、ゲームの雰囲気にピッタリ！







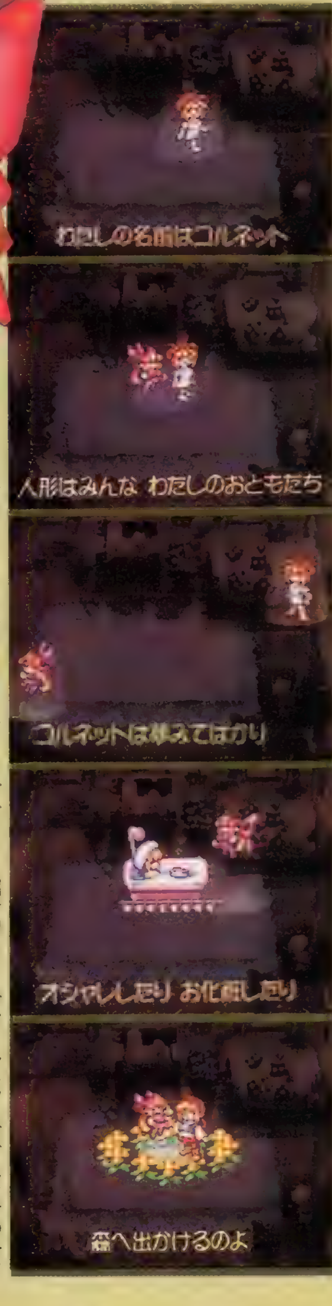


▲▶声優さんの熱唱に合わせてコルネットたちがかわいらしく踊る。また、画面の下には、ちゃんと歌詞も出るぞ。



私とクルルのミュージカルイベントを紹介するね!

今回はゲームの一番最初に見ることができるコルネットとクルルのミュージカルイベントを紹介しよう。このイベントはコルネットの自己紹介的なモノで、コルネットがどんな女の子なのか、クルルとどんな関係なのかなどが簡単にわかるようになっている。



マール王国

豊かな自然に囲まれた王国が舞台だ

魔女マージョリーにさらわれた王子様を助け出すため、コルネットと仲間の人形たちは、マール王国内を旅することになる。マール王国には草原や森、極寒の雪原や灼熱の火山地帯など、さまざまな冒険の舞台が用意されているぞ。ここではマール王国の首都マザーグリーンと、その中心部であるマール城を紹介していこう。



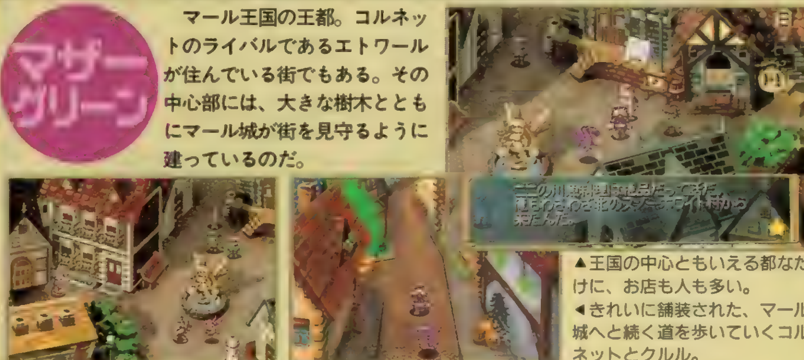
ワールドマップ

これがマール王国のワールドマップ。豊かな自然に囲まれた広大な国で、海や島があるのもわかる。ここでどんな冒険がまっているのか？



マザーグリーン

マール王国の王都。コルネットのライバルであるエトワールが住んでいる街でもある。その中心部には、大きな樹木とともにマール城が街を見守るように建っているのだ。



▲王国の中心ともいえる都なだけに、お店も人も多い。
◀きれいに舗装された、マール城へと続く道を歩いていくコルネットとクルル。

マール城

コルネットの憧れの王子様や女王様たちが住んでいるお城。美しく装飾された城内では、たくさんの人が忙しそうに働いている。また、お城には礼拝堂やステージを始め、いろいろな施設があるようなのだが、物語にどう関わってくるのか楽しみだね。



[ステージ]
▲ステージでは、さまざまなイベントが行われるようだ。



[トイレ]
▲とっても広いトイレ。いくらきれいに見えても、やっぱり臭いらしいね。



[礼拝堂]
▼神々しい雰囲気が漂う礼拝堂。奥には神の像が祭られている。



[訓練所]
◀兵士たちの訓練所。ここでは御前試合なども行われることがある。

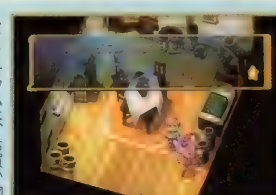
クルルの情報コーナー



みんな元気にしてる？　このコーナーの進行役、プリティな妖精の人形・クルルちゃんだよ～。今回はお金の単位の話や予約キャンペーンなどバラエティに富んだ、知って得する情報を教えちゃうね。

1 お金の単位はイノチウム

あたしたちの暮らすマール王国では、イノチウムっていう鉱石がお金なの。これはあたしたち人形が、動くためのエネルギーでもあるのよね。



▶イノチウムは、お買い物だけに使うわけじゃないの。

サンプルROMから 新事実を発見

読者のみんなも首をなが～くして待っている『マール王国の人形姫』。詳しいゲームシステムやストーリー、どんな人形たちやモンスターたちがいるのかなど、まだまだわかっていないことが多いよね。そこで、この『マール』のことをもっとよく知りたいと思っているみんなのために、DPSではちょっとだけ遊べるサンプルROMを独占入手！　ここでそのサンプルROMをプレイしてわかった「アクション」と「戦闘」について紹介するぞ。しっかりチェックしよう。



1 アクションがカワイイ！

ミュージカルイベントだけでなく、そのほかのイベントでもコルネットやクルルたちは、多彩でかわいいアクションを見せてくれるぞ。ちなみに、メッセージウインドウの左横に表示されるキャラの表情のパターンも豊富なのだ（右の写真）。



▶寝ぼけているコルネット（笑）



2 戦闘はカンタン！

戦闘画面を見るとＳＬＧ風なので、ちょっと難しいのかな？　と思うかもしれないが、そんなことはまったくない。難易度も低めで、手軽に楽しむことができる。また、敵味方関係なくユニットは、素早い順に行動していく。そして、１回の行動で移動とそのほかのコマンド（攻撃、魔法、アイテムなど）を１回ずつ実行することができるのだ。実行する順番は決まっていないので、攻撃してから移動することもできるようになっている。



［親切設計］

▼仲間が魔法を使うときは、有効範囲だけでなく、魔法の効力や消費MPなどが細かく表示されるので、とってもわかりやすい。



［魔法発動］

▶魔法を使うと右の写真のようにエフェクトが入る。強力な魔法を使えば、もっともっと派手になっていくらしいぞ。



［属性？］

◀キャラクターのパラメータのところに属性の表示らしきものが……。やっぱり、敵との相性で受けるダメージなどが変化するのかな？



［勝利のポーズ］

◀戦闘に勝利すると、コルネットと仲間の人形たちが喜んでポーズをとる。その後、経験値とイノチウム（お金）が手に入るのだ。

2 予約キャンペーン開催日決定

VOL.81で紹介していた予約キャンペーンなんだけど10月1日から始まることに決定～！　応募方法は、予約ハガキのあるお店で「マール王国の人形姫』を予約して、そのハガキにお店のスタンプを押してもらうの。あとは日本一ソフトウェアに、このスタンプを押したハガキを送れば、バッチリOK！　予約してくれた人は、あたしたちの設定資料集がもれなくもらえるから、みんなドンドン予約してね！

3 ミュージカルイベントが体験版に！

なんと、今回紹介しているあたしとコルネットのミュージカルイベントも、10月15日発売の電撃PSD11に収録されるんだって。やったね！



電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

スーパー

ウルトラ兄弟からガンダムWまで、新旧のヒーローが集結する夢のRPGがPSに登場!

スーパーヒーロー作戦

未定 RPG	▶価格未定 ▶バンプレスト ▶MC(ブロック数未定)

「ウルトラマン」シリーズに代表される特撮ヒーローと、「ガンダムW」などに登場した新型ガンダムがSDになって活躍するRPG、それがこの『スーパーヒーロー作戦』だ! 初公開となる今回の記事では、衝撃のゲーム内容に鋭く迫るぞ!!



スーパーヒーローが大集合だ!

登場キャラクター作品リスト

	作品名	紹介
円谷プロ	ウルトラマン	巨大変身ヒーローの元祖! M78星雲から地球の平和を守るために宇宙怪獣と戦う!
円谷プロ	ウルトラセブン	一連のシリーズの中でも、人間味あふれるストーリー展開が多く、ファンも多い作品。
円谷プロ	帰ってきたウルトラマン	通称「新マン」。一連のシリーズで唯一、変身のためのアイテムが必要ない(笑)。
円谷プロ	ウルトラマンA	2人いないと変身できなかったが、シリーズ途中で1人でも変身できるように。
円谷プロ	ウルトラマンタロウ	ウルトラの父と母の実子。格闘能力が高く、必殺技はハデで見せ場のシーンが多かった。
円谷プロ	ウルトラマンレオ	本来、ウルトラ一族ではなかったが、負傷したセブンに代わり地球を守ることとなる。
東映	宇宙刑事ギャバン	「メタルヒーロー」と呼ばれる特撮モノの元祖。銀河連邦警察から地球に派遣された。
東映	宇宙刑事シャリバン	2人目の宇宙刑事。「赤射」のかけ声と共に1ミリ秒でコンバットスーツを装着する。
東映	宇宙刑事シャイダー	シリーズ中で唯一、必殺武器が銃だった3人目の宇宙刑事。ギャバンの後輩に当たる。
東映	超人機メタルダー	人間と同じ感情を作り出す「自省回路」を持ったロボットが人間のために戦う!
石森プロ・東映	人造人間キカイダー	正義と悪の心が混在する不完全な回路「良心回路」を持った人造人間が悪と戦う!
石森プロ・東映	キカイダー01	完全な良心回路を持った人造人間。トランペットを吹きつつ、さっそうと現れる(笑)。
石森プロ・東映	快傑ズバット	殺された友人が作った強化服をギターケースに入れ、犯人を探して旅をする男の物語。
創通エージェンシー・サンライズ	機動武闘伝Gガンダム	シリーズでも異色の「肉弾格闘」するガンダム。各国の特徴あるガンダムが話題に。
創通エージェンシー・サンライズ	新機動戦記ガンダムW	主要メカのパイロットすべてが個性的な美少年で、女性を中心に人気爆発した。
オリジナル	超機大戦SRX	バンプレストオリジナル。3機のリアルロボットが合体してスーパーロボットに!

 ※画面は開発中のものです

ヒーロー作戦

ヒーローとともに戦う オリジナルロボットも登場!

本作にはプレイヤーの分身として、ヒーローとともに戦う主人公が登場する。その主人公キャラが乗り込むオリジナルロボット"アールガン"が、早くも公開されたぞ!! アールガンのデザインを担当したのは、「スーパーロボット大戦」シリーズでもおなじみのカトキハジメ氏だ。

独占公開! オリジナルキャラ

ARGAN
アールガン

何らかの事故が原因で月面に放棄されていた、パーソナルトルーパー(人型機動兵器)。過去の機体ながら優れた性能を持ち、パイロットの意志を機体にリンクさせる装置を搭載している。だが、その機能には解明されていない部分も多い。

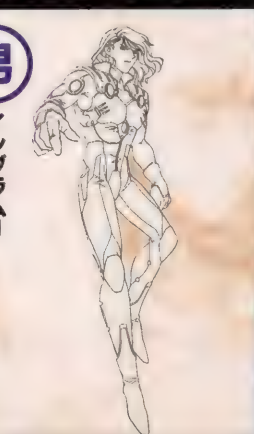
DATA
型式番号:抹消済
全長:16.8m　重量:46.2t
搭載武器
:バルカン
:マグナ・ツインライフル
:スラッシュブーメラン


SD


REAL

注目!! 主人公キャラ大公開!

主人公キャラには男女の性別が用意されていて、ゲームスタート時に好きな方を選べる。また、名前もあくまで初期設定のもので、自由に変更が可能だ。アールガンのパイロットである主人公は、地球防衛軍に対立する組織の特殊工作員。過去に宇宙をさまよっていたところを組織の人間に救助されたという、謎多き人物だ。


男
イングラム＝プリスケン


女
ベレッタ＝プリスケン

4 『スーパーヒーロー作戦』の つの魅力をチェック!!

『スーパーヒーロー作戦』の大きな特徴の1つに、同社の人気シリーズである『スーパーロボット大戦』の魅力やノウハウが、色濃く受け継がれている点がある。もちろん、こちらはジャンルがRPGなので、本作ならではの新要素やシステムも豊富に盛り込まれているぞ。ここではその両方を踏まえて、ゲームが持つ4つの魅力にスポットを当てていこう。



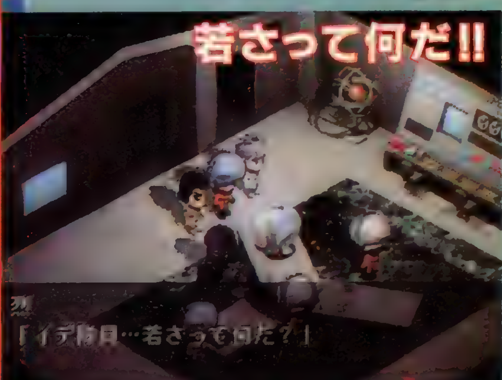
◀特撮ヒーローに題材が変わっても、原作のストーリーの魅力や、キャラクターのかっこよさを大事にする姿勢は変わっていない。

『スーパーヒーロー作戦』の魅力 PART-1 原作の魅力を忠実に再現したストーリー！

新旧のヒーローたちが活躍するストーリーには、それぞれの原作でおなじみのエッセンスがバッチリ織り込まれる。例えば「宇宙刑事シャイダー」の〝不思議時空〟や、「ウルトラマン」に登場したイデ隊員の発明など、原作を知るプレイヤーならニヤリとくる場面が満載なのだ。下の画面写真の一言は「宇宙刑事ギャバン」の主人公、一条寺 烈の定番のセリフ。ファンにはたまらないシーンだよね。

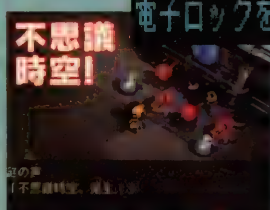


◀科学特捜隊が勢ぞろい ヒーローをとりまく人物たちも、ほぼすべて登場するのだ



▶ヒーローものには欠かせないシチュエーションの秘密基地。ツボを押さえた展開が楽しい。

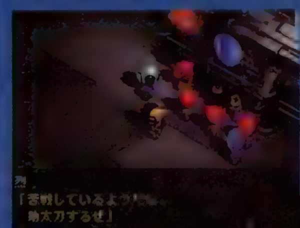




◀「不思議時空では、敵の能力が3倍になるのだ！」というナレーションが聞こえてきそうだ。

CHECK POINT
夢のシーンが実現!

正義を守るヒーローたちが、力を合わせて共通の敵に立ち向かう。そんな、原作ではあり得ない場面が実現するのも、本作の魅力だ。ストーリーには、原作でヒーローを苦しめた有名な悪役キャラも続々と登場する。ゲームならではの夢の対決や、宿命のライバルとの一騎打ちなど、あっと驚く熱いシーンが満載だ！

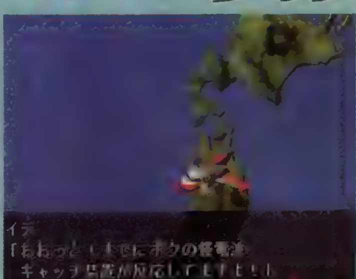


◀主人公のピンチにさっそうと現れた、一条寺烈こと宇宙刑事ギャバン。このシーンは、まさに彼の独壇場だ



▶不意を突く敵の攻撃に、ここでウルトラマンが登場！ 予想もつかない展開の連続!!

『スーパーヒーロー作戦』の魅力 PART-2 おなじみの基地やメカも登場する!



▶ビートル号に乗って目的地へ移動。この機体は戦闘でも使えるのだ。

ガンダムなどのモビルスーツのほかに、ゲームには科学特捜隊の「ウルトラホーク1号」など、数多くのメカが登場。これらは移動手段として使われるだけでなく、戦闘でも活躍するぞ！ また、メカに乗って戦うキャラクターは『スーパーロボット大戦』シリーズのように、改造や乗り換えで戦闘を有利にできるのだ！

CHECK POINT
こだわりのフィールド

街や基地を始めとしたゲームの拠点になるスポットは、可能な限り、原作に登場したままの構造で再現されている。画面写真で紹介している科学特捜隊の基地は、仮眠室から作戦室に直通で行ける〝滑り棒〟までしっかり再現されているぞ。

▼BGMも原作のまま。ここでは科特隊のテーマが流れている

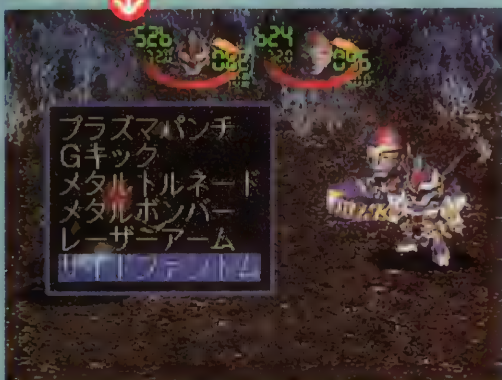


『スーパーヒーロー作戦』の魅力 PART-3

洗練された演出が光るバトルシーン







ＲＰＧの華ともいえる戦闘シーンでは、ＣＧで描かれたヒーローたちが原作顔負けのアクションで敵と戦う。もちろんヒーローたちが使う技は、必殺技を含めてすべて完全再現！　さらに戦闘に参加しているキャラの組み合わせによっては、超強力な合体攻撃も使用可能なのだ。また、ウルトラマンに変身するハヤタ隊員はビートル号で戦闘に参加。撃墜されたら変身するというような、原作のノリを踏襲したイキな演出もふんだんに盛り込まれているぞ。

マルチスクリーンバトルフィールド



▲イベント戦闘では、多角的な視点切り換えや、会話の演出が挿入されるぞ！

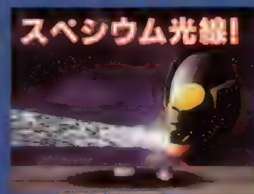
ゲージが溜まると、必殺技が使用可能に!!

画面上部にあるゲージが溜まるまで、必殺技は使えない。これにより、最後に必殺技でトドメを刺すヒーローならではの戦いの醍醐味が味わえる。

CHECK POINT
カットイン・システム

「スーパーロボット大戦」シリーズで好評だったカットイン・システムを、このゲームにも採用！ ヒーローが必殺技を使う場面では、決めゼリフと決めポーズを忠実に再現したＣＧムービーが挿入され、気分をグッと盛り上げてくれる。ＳＤキャラとはいえ、迫力は十分だぞ！

スペシウム光線!



▲数多くの怪獣を倒した、ウルトラマン最強の必殺技。ゲームでも抜群の威力。



ギャバンダイナミック!



スラッシュブーメラン!

▲◀決めゼリフや決めポーズだけでなく、ＢＧＭも原作の曲を再現。アールガンのムービーではオリジナルの曲が流れる。

『スーパーヒーロー作戦』の魅力 PART-4

臨場感抜群のムービーがストーリーを盛り上げる!



「スーパーロボット大戦」シリーズでは、随所にハイクオリティなムービーが挿入されてストーリーを盛り上げていただけに、このゲームでも巧みなムービーの演出に期待がつのるところ。そんなプレイヤーに応えて（？）、本作のストーリーにも、原作の映像を取り込んだムービーが豊富に用意されているぞ。ゲームで甦る名場面の数々に、思わずファンはニヤリとなってしまうこと間違いなし！



◀ヒーローの変身シーンや、有名な怪獣・怪人が登場する場面などでムービーが入る。

ビートル号発進!!

メカが発進するシーンでは、実写ではなくＣＧムービーが流れる。シャイニングガンダムやウイングガンダムなど、本来はアニメで描かれていたキャラが、ＣＧでどこまでリアルに描かれるのか？　ファンの人には気になるところだろう。

CHECK POINT
秀逸なタイミング!

ムービーは、そのシーンの雰囲気をさらに盛り上げてくれるが、このゲームではそれが挿入されるタイミングまでも計算されている。特に、ヒーローの初登場シーンに入るムービーは、バッチリなタイミングで挿入されるのだ。



▲絶妙のタイミングで入るムービーに、ハッと息を飲んでしまうぞ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

A.M.P.本部00分

「サイレントメビウス」がRPGになった!!



サイバーな世界観と魅力的なキャラクターが人気を集め、現在はTVアニメ(テレビ東京系)も放映中の「サイレントメビウス」。この大人気作品が、RPGとなってPSに登場だ!! 原作者の麻宮騎亜氏監修によるPSオリジナルストーリーで展開する新たなる「サイメビ」ワールドに期待しよう。



「サイレントメビウス」とは…?



◀▲このコミックが、「サイメビ」ワールドの原点。

「サイレントメビウス」は、近未来を舞台に異世界からの侵略者・ルシファーホークと戦う特殊警察A.M.P.の活躍を描いた物語。コミック、小説、CD、パソコンゲーム、映画、TVアニメと多くのメディアで人気を博し、コミックの連載開始から10年経った現在も、ファンからの圧倒的な支持を得続けている。

Silent Möbius

サイレントメビウス ~幻影の堕天使~

サイレントメビウス ~幻影の堕天使~	
12月(予) RPG	▶¥6,800(予) ▶バンダイビジュアル
	▶MC(1ブロック)

署に新たなる衝撃が走る!!

ストーリーは完全オリジナル!



このゲームのストーリーは、原作者の麻宮騎亜氏が監修を務める完全オリジナル。総監督にはキクチミチタカ氏を迎え、新作ムービーも加えた、ファン待望の３Ｄポリゴンファン待望のＲＰＧなのだ。ストーリーは、意外な人物の裏切りによって妖魔（ルシファーホーク）の手に落ちたＡ．Ｍ．Ｐ．本部を舞台に繰り広げられる。危機的状況の要塞内で、香津美、キディ、那魅などおなじみのメンバーが総登場で大活躍。原作の魅力を生かしたシステムも期待大だ。





注目の4大システムをチェック!!

1 バリアブル・キャラ・セレクト

ミッションごとに構成されたパーティから、状況に応じて１人を自由に選択できるシステム。選択したキャラクター（いわゆるプレイヤーキャラ）によって、セリフや周囲の状況が変化していくので、キャラクターを替えて何度も楽しめそうだ。



2 ポインター・ナビゲーション

キャラクターを✚キーで動かすのではなく、移動したい場所をポインターでクリックするとキャラクターが自分で移動したりリアクションを起こしたりするシステムを採用。このシステムによって、キャラクターを確実に目的地へ導くことができるのだ。



3 武器成長型システム

キャラクターのレベルを上げて強化していく従来のRPGとは異なり、装備している武器のレベルを上げることによりキャラクターの戦闘力がアップしていく。香津美の剣皇グロスポリナーなど、各キャラの武器がどれほど強くなっていくのか楽しみ。



4 AI-plusリアルタイムバトル

あらかじめ設定しておいた戦闘方針に従い、キャラクターが自動的に戦闘を行うＡＩ方式に加え、プレイヤーが戦闘状況を見ながらリアルタイムに指示を与えることもできる。これによりアクションゲーム並の臨場感と迫力のある戦闘が楽しめる。









電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

勇者と魔王がお得意様!?



かわいい相棒
チョコ

サララと一緒に暮らす猫。サララが迷っているときには、ちょっぴりマセた口調でアドバイスをくれることもある。オレンジ色のリボンはサララとおそろい。



主人公
魔女サララ

見知らぬ町にやってきてお店を始めることになった魔女の女の子。派手な魔法は使えず空を飛ぶこともできないが、アイテムに関する知識はなかなかのもの。町の人との交流を通して、店を大きくするために今日もがんばっている。



この『だんじょん商店会』の主人公は魔女の女の子。ＲＰＧの世界には欠かせない、武器や防具、日用品などを扱う店を開いている。相棒の猫と一緒に店番をしたり、ダンジョンに冒険に出かけたりしながら、胸ドキドキのさまざまなイベントをクリアしていくのだ。

だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～

「RPGは好きだけど、悪を倒すだけじゃつまんない！」…そんなキミにぴったりのRPGが、この『だんじょん商店会』だ。小さな町で商売をしながら、ダンジョンに潜って大冒険！　ユニークなイベントもたくさん用意されている超欲張りな１本なのだ。

だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～

10.29 RPG	▶¥5,800　▶講談社
	▶MC(ブロック数未定)

店番と冒険が楽しい異色RPGが登場！

『だんじょん商店会』の魅力に迫るQ&A

お店のゲームといっても、一日中店番をしているわけではないぞ（それもできるけど）。パーティを組んでダンジョンに繰り出したり、困っている人のために貴重なアイテムを探したりと、多彩なイベントがプレイヤーを待っているのだ。初めての紹介となる今回の記事では、そんな『だんじょん商店会』の基本をＱ＆Ａ形式でレクチャー。その魅力に迫っていくぞ。



Q1 ゲームの目的は何ですか？ A1 アイテムを集めてお店を大きくすることです

このゲームの目的は256種類に及ぶと言われている古今東西のアイテムを集めること。集めたアイテムをお店に並べ、お店を大きくしていけば、さらにいろんなお客さんがやってくるはずだ。上手くいけばキミは、勇者に伝説の剣を売った道具屋として名を馳せることができるかも!? さまざまなイベントをこなしつつ、町の人の信頼を集められるような立派なお店に育てていこう！



▲困ったときはチョコがアドバイスをくれる。お店には欠かせない頼もしい相棒だ。



◀小さな町の真ん中にある赤い屋根の建物がサララの店。



◀お店にはいろいろな人がやって来る。笑顔で迎えてあげよう。



◀集めたアイテムは画面に表示される。コレクションが楽しいのだ。

Q2 商品はどこで仕入れるの？ A2 ダンジョンで手に入れたり、誰かから買ったり…

①ダンジョンで拾う



ダンジョンに落ちているアイテムを拾って歩く。ＲＰＧの王道とも言えるスタイルだ。貴重なアイテムほど、危険な場所にあることが多いので注意。

②ほかの店から仕入れる



薬草やこん棒など、通常のアイテムは「商店会本部」で仕入れることができる。町には、怪しいアイテムばかりを扱う秘密の店があるというウワサも…。

③モンスターと交渉



このゲームでは戦闘時に「交渉」というコマンドを選ぶことで、モンスターとの商談が可能。価格を交渉しながら、レアアイテムを手に入れるのだ。

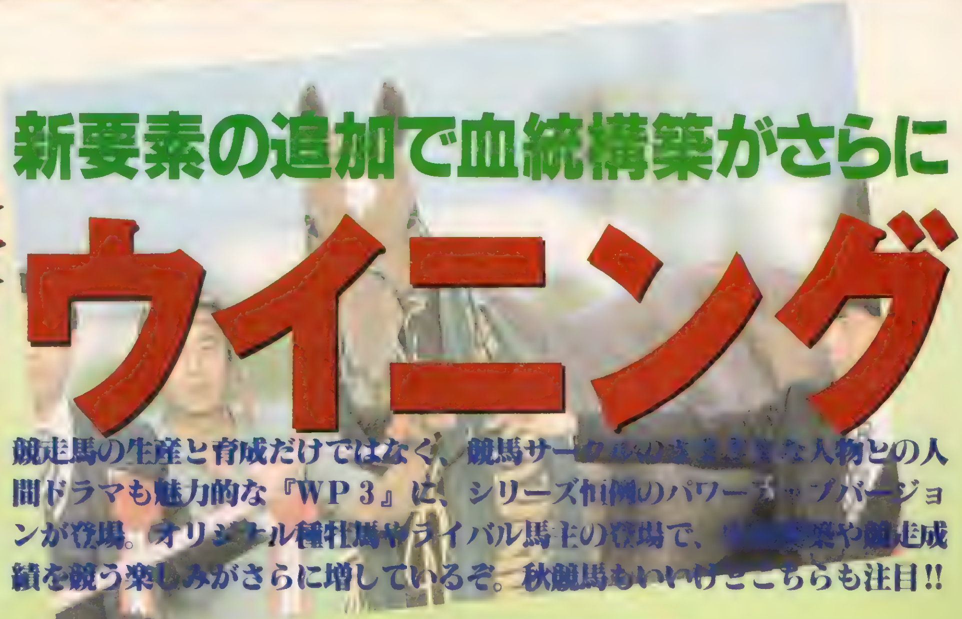
商品であるアイテムを仕入れる方法はさまざま。主なものは左の3つだが、このほかにもイベントをクリアすることで初めて手に入るものもある。もちろん、お店に来たお客さんが、いらなくなったアイテムを売ってくれる場合もあるぞ。

Q3 お客さんはどんな人たち？ A3 こんな人たちです♥

ユニークな登場キャラクターも、このゲームの大きな魅力。とっておきのアイテムを売ってあげたり、一緒にパーティを組んで冒険したり…。さらに、どのキャラクターと仲良くなるかによって、ストーリー展開やエンディングも変化していくのだ。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
5



新要素の追加で血統構築がさらに

ウイニング

競走馬の生産と育成だけではなく、競馬サークルの[illegible]な人物との人間ドラマも魅力的な『WP３』に、シリーズ恒例のパワーアップバージョンが登場。オリジナル種牡馬やライバル馬主の登場で、血統構築や競走成績を競う楽しみがさらに増しているぞ。秋競馬もいいけどこちらも注目!!

血統構築と人間ドラマが楽しめる競馬SLG!

「ＷＰ３」は、ゲーム開始時に選んだ種牡馬の血統（プレイヤー血統）を繁栄させることが目的の競馬ＳＬＧ。最強馬生産だけではなく、血統構築や競馬サークルの人間関係も楽しめるのが「ＷＰ３」の魅力でもある。また騎手を育てることもでき、成長すると他厩舎からの騎乗依頼も増え、不得意としている戦法も得意戦法となったりするのだ。手塩にかけて育てた騎手が、最多勝を取ったとき（とくにゲーム中最強ともいえる武豊騎手に勝ったとき）は本当に感動もの。今回の「プログラム'98」では、そういった競馬の持つドラマ性が、さらに強調されているのだ。

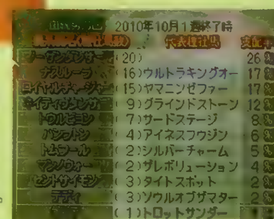
▼配合時に有効なアドバイスをしてくれる血統顧問。雇うためにはいくつかの条件を満たさなければならないが、ぜひとも雇用するようにしよう。





◀シルバーチャーム×シーキングザダイヤの産駒には、ほとんどクズ馬が生まれない。序盤の資金稼ぎには、有効な配合パターンといえる。

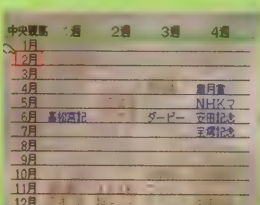
▶プレイヤー血統の系統支配率の初期値は極めて低い。目指すは系統支配率15%だが、繁栄しすぎた系統からは、名馬が生まれにくい傾向がある。

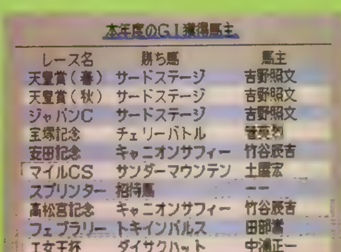


『プログラム'98』でパワーアップした5つのポイント!!

プレイヤー血統の繁栄という大きな目的は変わっていないが、新要素の追加でさらに楽しくなった『プログラム'98』。ここでは、そのパワーアップしたポイントを紹介する。

▶出走登録は、ＧＩだけのものもあり、今まで以上にレース選択が簡単になった。





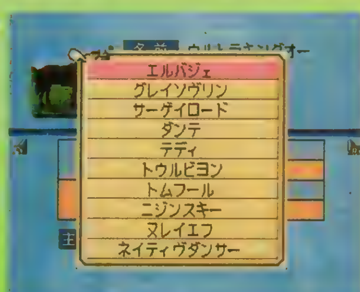
本年度のＧＩ獲得馬主

レース名	勝ち馬	馬主
天皇賞（春）	サードステージ	吉野照文
天皇賞（秋）	サードステージ	吉野照文
ジャパンC	サードステージ	吉野照文
宝塚記念	チェリーバトル	[illegible]
安田記念	キャニオンサフィー	竹谷辰吉
マイルCS	サンダーマウンテン	土屋宏
スプリンター	招待馬	ーー
高松宮記念	キャニオンサフィー	竹谷辰吉
フェブラリー	トキインパルス	田部満
エ女王杯	ダイサクハット	中瀬正一

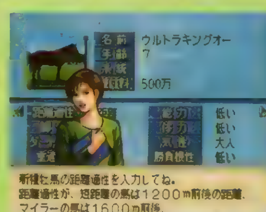
▲毎年、12月４週には、馬主の獲得賞金・重賞勝ち数ベスト10や、その年のＧＩ勝ち馬一覧表などが表示されるようになったのだ。

1 オリジナル種牡馬が作れる!

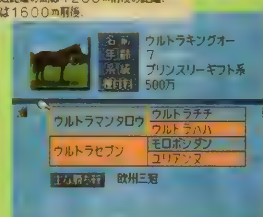
プレイヤーの好みで、自由にオリジナル種牡馬を作ることができる。この種牡馬の系統を繁栄させていくことになるので、慎重に系統や能力の設定をしていこう。



▶選べる系統は、全28種類。往年の名馬を種牡馬として作成したり、他にはない、自分だけの種牡馬を作成することができる。



◀種牡馬能力は、もちろん高く設定するほうがいい。



▶血統表も好きなように設定できる。こんな血統でもOKだぞ。

設定項目				
	名前	距離適性（短距離〜長距離）	成長（早熟〜晩成）	勝負根性（低い〜高い）
	年齢（７歳〜23歳）	脚質（逃げ〜追込）	能力（低い〜高い）	主な勝ち鞍
	系統	ダート適性（×〜◎）	体力（低い〜高い）	体型（細い〜太い）
	種付料（50万〜1000万）	重適性（×〜◎）	気性（大人〜激）	顔白徴（流星／星／なし）
	血統表	毛色（８種類）	体長（短い〜長い）	脚白徴（右前／左前／右後／左後）

ドラマチックに!!

ポスト3 プログラム'98



ウイニングポスト3 プログラム'98

10/1 競馬SLG	▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC(14ブロック)

電撃王 電撃PS 合同企画 「ウイニングカップ'98Autumn」開催決定!!

賞金10万円と最強馬の称号を賭けた、コーエー公認のドリームマッチ「ウイニングカップ」の開催が、大好評につき、またまた決定。今回は発売日の関係でＰＳ版『プログラム'98』購入者のみで、最強馬決定戦が行われることになったぞ。ＳＳ版の参加者がいないことで、賞金獲得のチャンスもグーンとアップ。今まで参加を見合わせていた人もこの機会に是非チャレンジしてほしい。『プログラム'98』の購入者であれば、「３」で作った馬を応募してもＯＫ。ただし前回応募した馬は参加できないので注意。

応募期間 1998年10月１日〜10月30日(必着)

応募対象 PS版『ウイニングポスト３ プログラム'98』を購入した人のみ。同梱のハガキで応募できる。

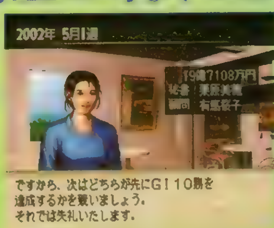
対象レース 京都芝1600m(マイルCS)、東京芝2000m(天皇賞秋)、中山芝2500m（有馬記念）の３種類。

賞金
優勝……10万円×３人
準優勝…５万円×３人
３位……１万円×３人
電撃賞…５千円×６人

※電撃賞は各距離の４位と５位の人、合計６人が対象。

2 ライバル馬主と対決できる

このゲームにはプレイヤー以外に29人の馬主が登場するが、その中から２人をライバル馬主に指名し、ともにそれぞれの血統の繁栄を競いあうことになる。ライバル馬主は他の馬主と違って、配合も本気。相性重視の配合で強力な馬を生産してくるのであなどれないぞ。

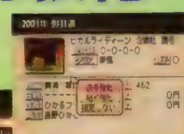


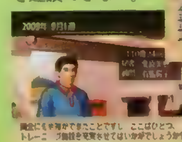
◀自分とライバル馬主だけで、ＧⅠ総なめとなるはず。

4 調教・育成面も強化

『ＷＰ３』の調教はオマカセだったが、調教方針を指示できるようになり、脚質転換なども可能になった。「決手強化」は逃げを追込に、「粘り強化」は追込を逃げに転換できる。また、自牧場にトレーニングセンターを建設すると、幼駒の育成や放牧中のトレーニングに効果を発揮するぞ。

▼ある程度、資金がないとトレセンを建設できない。

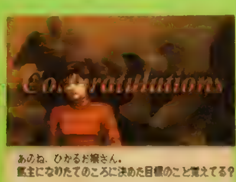




▲馬の特徴に合わせて、調教方針を変更しよう。

3 短期目標を設定できる

このゲームの目的であるプレイヤー血統の繁栄は、長期間にわたるため、当面の目的として短期目標が設定できるようになった。これはいくつかの目標から選択でき、これを達成するとプレイに有利となるなんらかのボーナスを得ることができるのだ。そのご褒美はプレイしてのお楽しみ。



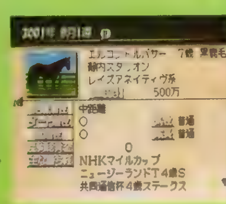
◀このあとは秘密。短期目標達成のボーナスは?

短期目標一覧

- **1頭で３冠**
  - ・牡馬３冠
  - ・欧州３冠
  - ・４歳ダート３冠
- **1頭で特定レースに勝利**
  - ・凱旋門賞制覇
  - ・ドバイWC制覇
  - ・BCクラシック制覇
  - ・国内スプリントＧⅠの複数回制覇
  - ・国内マイルＧⅠの複数回制覇
  - ・国内長距離ＧⅠの複数回制覇
  - ・宝塚記念と有馬記念制覇
  - ・天皇賞春秋制覇
  - ・国内古馬ダートＧⅠ総なめ
- **リーディングサイヤー獲得**
- **血統支配率５％確保**

5 最新データを搭載

このゲームでは、現在活躍中の名馬も種牡馬として登場している。伝統ある海外のＧⅠジャック・ル・マロワ賞を制したタイキシャトル、３歳時に圧倒的な強さを見せたグラスワンダーなどの新種牡馬が目白押しだ。ただ、『ＷＰ』シリーズのスターホース、ユーエスエスケープやスーパーシュートは、今回は入っていない。





▲現ダート王のアブクマポーロ。ダートＧⅠを狙うなら。

◀今年のＮＨＫマイルＣ馬が早くも種牡馬入り。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

緊急発売決定!



2D格闘の最高峰がPSに華麗に登場!!

伝説のモンスターたちによる闇の狂宴……移植希望の声も高かった人気格闘ACT『ヴァンパイア セイヴァー』が、ついに移植決定！　PSでは移植不可能ともささやかれた本作だったが、DPS編集部は実機上で動いているのを確認。予想をはるかに上回るデキ……これは期待だ!!





リリス

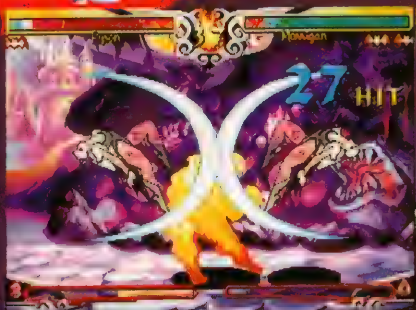
アーケードの最新シリーズ「セイヴァー」から登場した新キャラクターの1人。夢魔・モリガンのもう1つの魂で、これも仮の姿。人でいう子どものような純粋さを持つが、無垢ゆえの残酷な一面も。

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

ヴァンパイア セイヴァー
EXエディション

11月(予)	▶¥5,800(予)　▶カプコン
対戦ACT	▶MC(ブロック数未定)、2P対戦可

まさに完全移植！ アーケードの興奮がPSで蘇る！





▶アーケードで培ったテクニックをそのまま生かせる、パーフェクトな移植度。



▲モリガンの「ダークネスイリュージョン」が炸裂。分身して左右から攻撃しまくる華麗（？）な必殺技だ。
▶「セイヴァー」での新キャラ、バレッタ。こう見えてもエゲつない攻撃が得意。

今回紹介している画面写真、これらはすべてPS版を撮影したモノ。先行発売のSS版にも引けを取らない完成度の高さがわかってもらえるだろうか？ もちろん、今回紹介したリリス、モリガンを始め、アーケード版の「セイヴァー」、「ハンター2」に登場した18人の「ダークストーカー（伝説の怪物たち）」も勢ぞろい。彼らの多彩な攻撃＆パフォーマンスは、なに1つ削除されることなく、完全に再現されているぞ。キミのPSがアツい闘いの舞台となる日も……近い！



モリガン

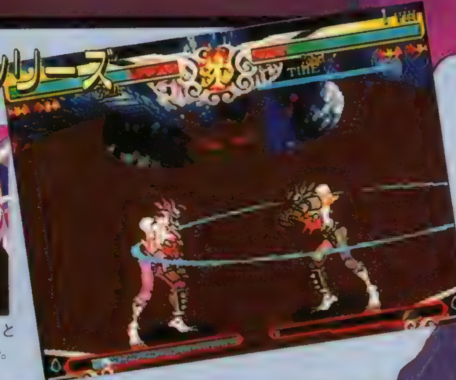
妖艶な姿で、夜な夜な男性の精気を吸い取るとされる夢魔（サキュバス）。タカビーな性格の夜の女王さまだ。名家・アーンスランド家の現在の当主で、シリーズを代表する人気キャラの1人。

■最新の“おもしろさ”を提供するシリーズ

人外の怪物だからこそできる動き……通常技による連続技（チェーン）や、ガードキャンセルといった概念を初めて作り上げたのも、実はこの「ヴァンパイア」シリーズ。最新作の「セイヴァー2」では、ダークフォース（DF）という一定時間パワーアップできる新システムも採用した。常に1歩先を模索し、2D格闘シーンをリードする作品なのである。



▲多彩なシステムに多彩なキャラ、とくれば、おもしろくないわけがない。



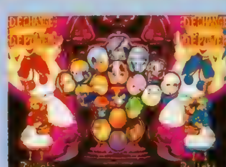
PS版のこんなトコロが『EX（エクストラ）エディション』だ!!

目ざとい人は気付いたと思うが、実はPS版の「セイヴァー」ではタイトルに「EXエディション」の文字が新たに付け加えられている。もちろん、コンシューマ開発には定評のあるカプコンが、ただの移植で終わらせるワケがない。ここでは、アーケード版と、そして発売中のSS版との違いはどこなのか？ その注目すべき要素に迫ってみるぞ。

CHECK POINT 『セイヴァー2』のシステムも選択可能!!

なんと、PS版では「セイヴァー」だけでなく「セイヴァー2」モードもあるらしい。ダークフォースやキャラの性能に違いがあるなど、別作品とも考えられる2作だけに、これはお得!?

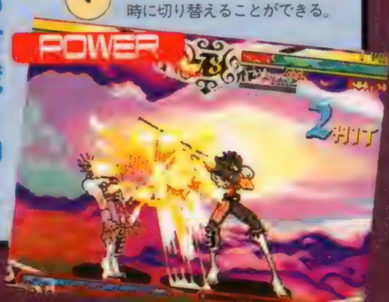
ココに注目！



▲2つのモードは、キャラ選択時に切り替えることができる。

夢の対戦もOK！

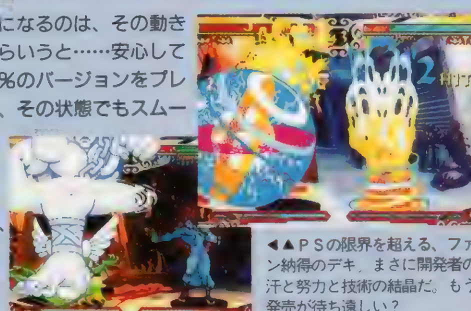




▲▶「CHANGE」が「セイヴァー」、「POWER」が「セイヴァー2」仕様。混在した対戦もOK。

CHECK POINT PSの限界に挑むスピード＆グラフィック

やはりPS版で気になるのは、その動きとスピード。結果からいうと……安心してほしい。開発度約50％のバージョンをプレイさせてもらったが、その状態でもスムーズかつ高速で動いていた。チェーンコンボを出してみても、アーケード版と比べ、キャラパターンが少ないと感じることもなかったぞ。

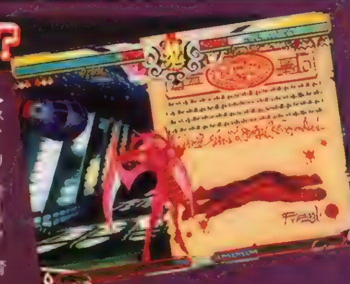


◀▲PSの限界を超える、ファン納得のデキ。まさに開発者の汗と努力と技術の結晶だ。もう、発売が待ち遠しい？

ほかにも新要素!?

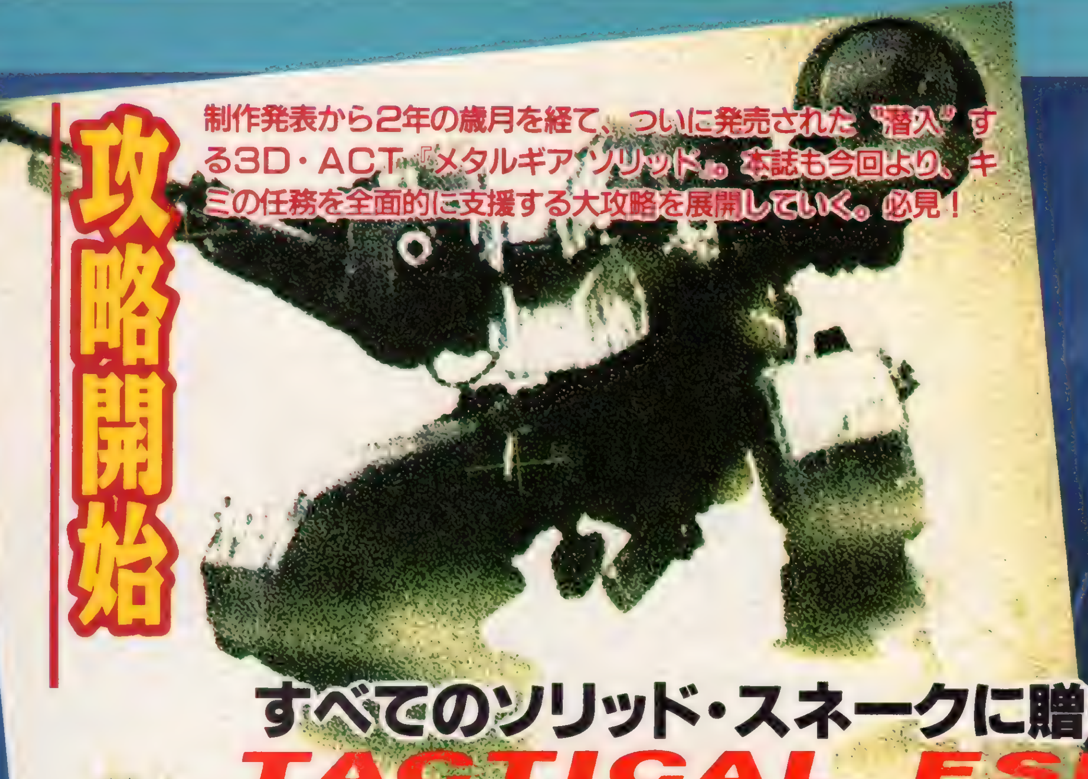
今回紹介したほかにも、PS版では「トレーニングモード」が追加される模様。これで思う存分練習できるぞ。また、「ヴァンパイア」史上初のモードが搭載されるらしいが……詳細はまだ不明だ。

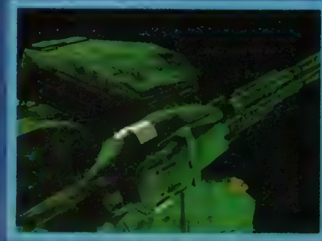
▶ストーリーモード？ 育成モノ？ 謎の新モードの正体は……!? 続報を待て。

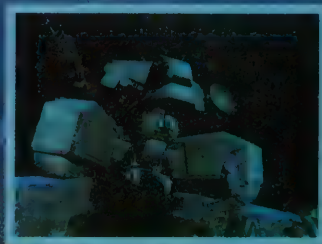


攻略開始

制作発表から2年の歳月を経て、ついに発売された"潜入"する3D・ACT『メタルギア ソリッド』。本誌も今回より、キミの任務を全面的に支援する大攻略を展開していく。必見！







すべてのソリッド・スネークに贈る任務遂行の

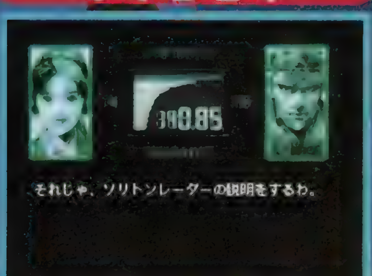
TACTICAL ESPIONAG

METAL G SOLI

メタルギア ソリッド

完全潜入ファ

FILE 1



プレイの前に覚えておきたい **基礎知識(P.28)**

▲無線通信の重要性やセーブのタイミングなど、まず把握しておくべきゲームの基本をポイント別に解説。

FILE 2



潜入テクニック(P.29)

▲敵の監視をくぐり抜けるためのテクニックを、潜入モード、危険モードという2つの状況に分けて説明。

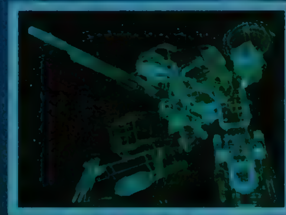
FILE 3

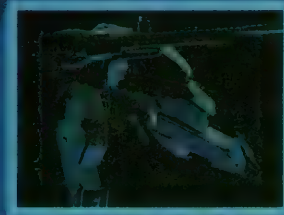


戦闘テクニック(P.30)

▲素手時や、武器使用時の攻撃法のすべてをその入力コマンドとあわせて紹介。3つの特殊テクニックにも注目







新型メタルギア"レックス"による核発射まで
あと、18時間！

類似した働きのものが1つとしてない武器&アイテムと、多彩なアクションを駆使して進んでいくこの「メタルギア～」は、当然のこととして攻略の自由度が非常に高い。刻一刻と変化する状況のなか、ひらめきと的確な判断で、立ちふさがる難関を突破していかなければならないのだ。残された時間は18時間。キミは核発射を止めることができるか!?

ための極秘誌上ブリーフィング！

GE ACTION
EAR®
D

イ ル



メタルギア ソリッド

発売中 3D･ACT	▶¥5,800(CD3枚組) ▶限定版¥9,800 ▶コナミ ※「幻想水滸伝Ⅱ」体験版同梱
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

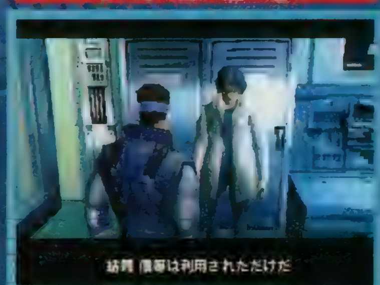
FILE 4



武器&アイテム解析(P.32)

▲攻略範囲内に登場する全武器&アイテムの用途や使用法を徹底解説。意外な使い道があるものも……。

FILE 5



ストーリー攻略(P.34)

▲緊迫のストーリー前半部分をマップとともに順に攻略していく。重要アイテムの場所も、これで完全把握！

FILE 1

BASIC 基礎知識

プレイの前に覚えておきたい

実戦の前に、まずこれだけは把握しておこう

ACTが苦手な人でも存分に楽しめる「メタルギアー」だが、やはりプレイ前に基本事項を把握しておくことは絶対に必要。とくにレーダーの見方や視点の変更方法などは、マニュアルやゲーム中のアドバイスなどを見て、きちんと確認しておくべき要素だ。また、無線機の利用法や扉のレベルなどについても、ゲーム全般にわたって必要となる基本的な知識といえるだろう。下ではそういったなかでも、とくに重要な6つのポイントについて解説する。思わぬ場面で迷わないためにも、ゲームを始める前に必ず目を通しておいてほしい。

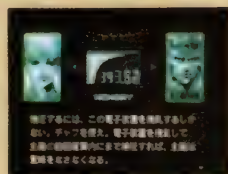
すべての基本は"敵に見つからない"こと

あらゆる基礎知識のなかで、もっとも重要なのは"敵に見つからない"こと。ゲーム中のテクニックのほとんどは、このひと言に集約されるといっても過言ではない。とくに馴れるまでは、慎重すぎるぐらいがちょうどいいぞ。必ずしも敵を倒さなければいけないゲームではないのだ。


▲敵に見つかった場合は、攻撃よりも逃げ切ることを先に考えよう。

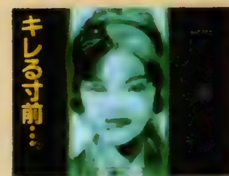
困ったときは迷わず無線連絡を

ボス戦やイベントなどでは、無線機でキャンベルやナスターシャなどに連絡をとれば、クリアするためのヒントを聞くことができる。ただし、相手からコールされた場合は、すぐにセレクトボタンを押さないとヒントを聞き逃すことになるので注意しよう。


▲困ったら、まずは連絡可能なすべての人物にコールしてみよう。

セーブをするタイミングについて

このゲームでは、常にメイ・リンに連絡してセーブすることが可能。ただし、実際に記録されるのは、ボス戦のあとや現在いるエリアに移動した直後の状況だ。よって重要なアイテムを入手した場合は、1度別の階やエリアに移動してからセーブをするといいだろう。



▲「セーブしない」を何度も選んでいるとメイ・リンが怒る（必見）。

弾薬やアイテムがなくなったら？

ゲームを進めるうえで、つい不足がちになるのが武器の弾やレーション。だがこれらのアイテムは、以前に通過したエリアに戻れば、再び入手できる場合がある。ボス戦を目前にしてアイテムが足りないときなどは、アイテムが置いてあったエリアに戻ってみよう。


▲序盤は、戦車格納庫地下2階の武器庫で弾を補充するのがベスト。

ボスを倒すとアイテムの最大数が増加

武器の弾やアイテムは、それぞれ所持可能な最大数が決められている。そしてこの最大数は、ボス戦をクリアするごとに少しずつ増加していくのだ。またスネークのLIFEゲージの上限も、ボス戦終了時にアップ。さらに、その最大値まで自動的に全回復するのだ。


▲ボス戦終了後は、アイテムの最大数も確認しておこう。

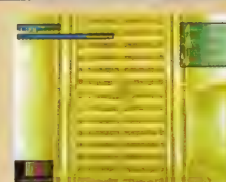
扉のレベルを確認しておこう

スネークの潜入する核兵器廃棄所は、ほとんどの扉がロックされている。この扉は、それぞれのレベルにあったIDカードを装備していれば、開けることが可能だ。開かない扉はレベルを確認しておき、同じレベル以上のIDカードを入手したあとに戻ってみよう。


▲扉のレベルは、主観視点で見れば確認することができる。

水中やガスの中では酸素消費量に注意

水中や毒ガスが充満する中で行動する場合には、画面左上にあるスネークのLIFEゲージの下に酸素ゲージが表示される。スネークの酸素残存量を示すこのゲージがゼロになると、LIFEゲージが減少し始めるのだ。酸素ゲージが表示されたら要注意だぞ。


▲ガスマスクを装備すれば、酸素の消費速度を遅くすることが可能。

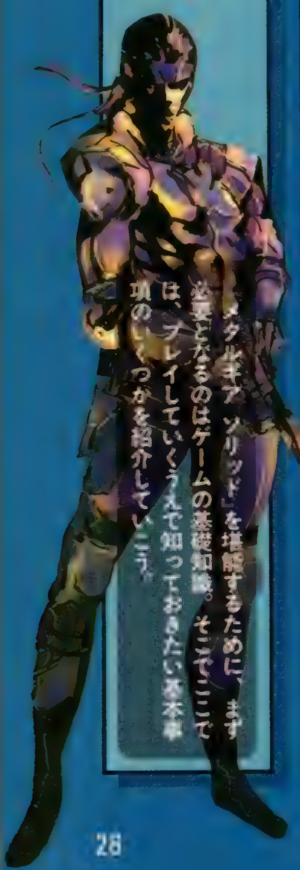
ピンチを切り抜ける方法は1つじゃない!

あらゆる状況において、的確な判断が要求されるこの「メタルギアー」だが、ピンチの際の対処法は1つではない。新たな武器やアイテムを入手すれば、それだけ危険を切り抜けるための行動のバリエーションも増えていく。例えば、C4爆弾やニキータミサイルを入手したあとは、離れた場所から敵を倒すことが可能になる。またサーマル・ゴーグルを入手すれば、地雷探知機なしで地雷を発見することもできるようになるのだ。このように、アイテムの利用法は実に多彩。プレイに慣れてきたら、ぜひ自分だけの攻略法を編み出してみてほしい。


▲発射した弾を誘導できるニキータミサイルは、遠くの敵を攻撃するときやおびき寄せるときに役立つ。特定のイベントで使用したあとも、積極的に活用してみよう。

▼「戦いの基本は格闘だ！」という人は、武器に頼らないでクリアを目指すのも一興。特定のボス以外は、すべてパンチや格闘のみだけで乗り切ることも可能だ。挑戦する？





『メタルギア ソリッド』を堪能するために、まず必要となるのはゲームの基礎知識。そこでここでは、プレイしていくうえで知っておきたい基本事項のいくつかを紹介していこう。

FILE 2

ESPIONAGE 潜入テクニック

あらゆるテクニックを駆使して敵の目をあざむけ!!

敵に発見されないように移動し、敵地の奥へと潜入するのが「メタルギア〜」の醍醐味。だが、周囲の状況を把握しないまま行動していては、すぐに敵に見つかってしまう。そして1度見つかってしまうと、複数の敵に囲まれて攻撃されるため、脱出は非常に困難になる。まずは状況にあわせた潜入方法をきちんとマスターしておきたい。もちろん、敵に見つかってしまった場合の適切な対処法を知っておくことも重要だ。実は、基本となる潜入テクニックを習得するには、「ＶＲトレーニング」モードをプレイするのがイチバン。本編に入る前にここでトレーニングをしておけば、敵に発見される確率はかなり減少するはずだ。

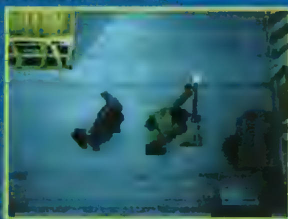
潜入モード時(敵に見つかっていないとき)

1 敵の視界に入らないことが重要

敵に発見されないように移動するには、まずレーダーを確認し、敵の視界範囲内に入らないようにすることが最重要。逆に敵の視界外であれば、かなりの位置まで接近しても見つかることはない。とくに敵の背後は完全な死角になっているので、敵を追跡するように移動していくことも可能。ただし、足音をたてたりすると、敵に急に振り返られる場合があるので注意しよう。



▲この位置（中央の白い点）が敵に発見されないギリギリだ。



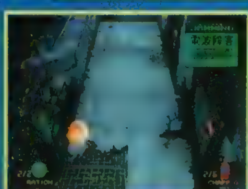
◀一方敵の背後であれば、[illegible]

2 監視カメラ、ガンカメラの回避法

敵兵と同時に気をつけなければならないのが、要所に設置されている監視カメラとガンカメラ。監視カメラは、スネークが視界に入った瞬間に警報を発し、ガンカメラは取り付けられた銃で、直接攻撃してくるのが特徴だ。回避する方法としては、どちらもチャフ・グレネードを使って電波障害を起こすのがもっとも安全。また、死角であるカメラの真下に移動し、タイミングをみて移動するのも有効だ。



◀真下で待機し、カメラが[illegible]いたら走れ！



◀カメラが複数ある場合は、[illegible]

3 あらゆる障害物を有効利用せよ!

障害物が多いエリアでは、物陰に隠れながら進むのが基本だ。たとえ小さい障害物でも、⊗ボタンでしゃがめば十分に隠れることができる。また、柱の陰なども有効に利用していきたい。



◀このくらいの大きさの木箱なら、隠れるには申し分ない。

4 敵を誘導する方法

①壁を叩く、足音をたてる

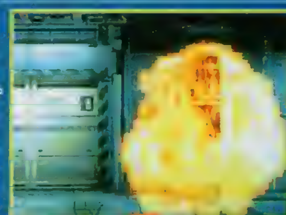
壁に密着した状態で○ボタンを押せば、壁を叩いて物音をたて、敵をおびき寄せることができる。扉の前にいる敵が動かないときなどに活用しよう。



◀歩くだけで足音が[illegible]場所もある。[illegible]

②武器を利用する

武器使用時の爆発音も敵を誘導するのに役立つ。遠距離から攻撃できる武器を利用すれば、離れた場所に敵を誘導することも可能なのだ。その際使用する武器としては、C4爆弾かニキータミサイルが最適。スネークのいる位置からなるべく離れた場所を狙って弾を発射し爆発音をたて、その付近に敵が集まるスキに進む(逃げる)のだ。



◀C4爆弾やニキータミサイルで離れた場所を攻撃すれば……。

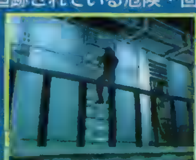


◀エリア内の敵が爆発音を聞きつけ、その付近に集合してくる。

危険モード時(敵に発見されたとき)

1 別のエリアへ脱出する

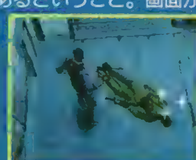
もし敵に発見されてしまった場合は、とにかく敵の視界外に逃れるのが先決となる。そのためにもっとも有効なのが、ハシゴや排気口などを使って別のエリアへ移動することだ。ただし、昇降機や、エレベータなどについては、敵に追跡されている危険・回避モード時は使用できないので注意しよう。



▶近くにハシゴなどがあれば、発見されても安全に逃げられる。

2 スタン・グレネードを使う

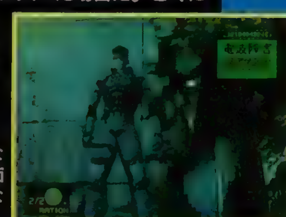
別のエリアに移動できない場所では、スタン・グレネードを使うのがベスト。使用すると敵がひるむので、そのスキに離れた場所や障害物の陰に移動しよう。ただし、注意しなければならない点は、敵の動きを止めるのが一瞬であるということ。画面が光ったらすぐに移動しないと、逃げ切るのは難しい。



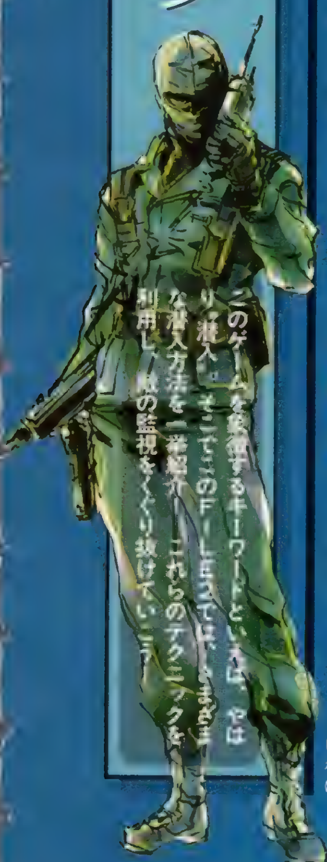
▶2回連続して使用すれば、敵を気絶（写真）させることもできる。

注意! 電波障害エリアではレーダーは使用不能!

潜入時の命綱ともいえるレーダーだが、ときには使用できないこともある。それは敵に発見された場合と、電波障害が発生している場所に入った場合だ。とくに後者の場合は、主観視点で慎重に周囲を観察することが大切。



▶レーダーに頼れない以上、実際の画面をよく見て行動しなければならない。



このゲームを象徴するキーワードといえば、やはり"潜入"。そこでこのFILE2では、さまざまな潜入方法を一挙紹介。これらのテクニックを利用し、敵の監視をくぐり抜けていこう！

FILE 3

戦闘テクニック

敵に見つからないことが非常に重要な「メタルギア～」だが、状況によっては戦わなければならない場合もある。ここではスネークが駆使できる、さまざまな攻撃方法を紹介していく。



効果的に敵を倒すためのテクニックを伝授!

「メタルギア～」では無理に敵と戦う必要はない。しかしボス戦や特定のイベントなど、やむを得ず戦わなければならないこともある。そこで、ここからはそれらの状況でも冷静に対処できるように、戦闘の基礎から応用までを詳しく解説していくので参考にしてほしい。ここで紹介している各攻撃方法には、それぞれ長所と短所があり、一概にどれが有効とはいい切れない。同じ攻撃ばかりではなく、そのときの状況にあった攻撃を使い分けられるようにしておこう。



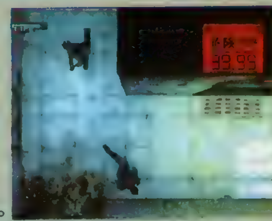


▲ソーコムは使いやすいが、サーチ範囲内に2人以上敵がいると、照準がうまく定まらなくなってしまう

◀戦闘中に余裕があったら主観で敵を見てみよう。なかなかおもしろい姿が見られるぞ(ボス戦がオススメ)

逃げるが勝ち!?

前ページでも説明したが、敵に発見されてしまった場合は"逃げる"ことを心がけよう。止まることなくマップ内を走りまくって敵を巻くことをまず試み、それが困難な場合のみ、戦うようにしよう。



◀敵に見つかった場合は、ジグザグに走りながら逃げていこう。

背後から倒すとアイテムが!



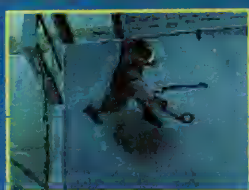
発見されないまま敵を倒すと、高い確率でアイテム(弾薬やレーション)が出現する。背後から攻撃すれば敵に気づかれることは少ない。ぜひ、試してみよう。

素手での戦い方

ここでは武器を持っていないとき、またはアイテムや弾を節約したいときに有効な"素手状態で出せる攻撃"をまとめてみた。中でも「首折り」は強力な技なので、必ずマスターしておこう。

パンチ　◯

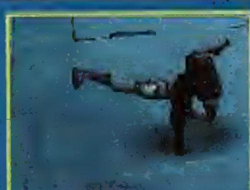
攻撃力は低いが、技が出るまでは非常に速い。2回、3回と入力することでコンボへとつながっていく。ただ、実戦でこの技を単発で使うことはほとんどないため、忘れてしまってもいい。



◀パンチを出すときは少しだけ前進するので、間合いは長めでも当たるぞ。

コンボ　◯×3回押し

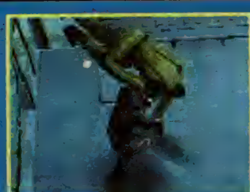
パンチ→パンチ→キックと連続して繰り出す。キックはリーチが長く、ヒットすれば敵はダウンする。操作が簡単で攻撃力も高いが、攻撃時間が長く複数の敵に囲まれたときは使いにくい。



◀威力はかなり高いが、キックの部分だけを単発で出すことはできない。

投げ　✚キー+□

1発で敵をダウンさせることができる技。投げた方向にいる敵も巻き込むことができ、複数の敵に囲まれたときに有効。また、同じ敵を2回投げれば気絶(ピヨピヨ状態に)させられる。



◀背後からつかんでも、投げた瞬間に敵に見つかってしまうこともある。

首締め　(敵に密着した状態で)□

敵の背後から首をロックする。ここから首折りや引きずりに持っていける。つかんだまま何もしないと敵は暴れて振りほどいてしまうが、つかみ中に□を1度押せば気絶させることができる。また、完全に敵の背後からつかまないと、見つかるので注意したい。



▲つかんだ状態で✚キーをグルグル回すと、見た目がおもしろいので試してみよう。

首折り　首締め後、□連打

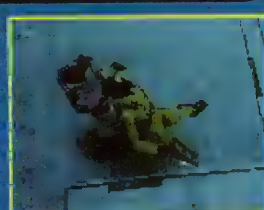
唯一素手状態で敵を殺すことができる。首を折ったあとは多少の硬直があるが、敵に見つからないように背後から技をかけることができれば、アイテムが出現することもあるので使い勝手がいい。1対1の戦闘では非常に有効だが、ボスに対しては使うことができない。



▲見つからずに殺すことができれば、別のエリアに行かない限り敵は復活しない。

引きずり　首締め後、□+✚キー

敵の首を締めたまま移動することができる。首折りのあとは、死んだ敵が床に「ドサッ」と倒れ落ちる音がするので、この音がほかの敵に聞こえない場所まで引きずっていく、という使用法がもっとも有効。引きずっているあいだは無防備なので、ほかの敵には十分注意しよう。



▲敵を盾にして、正面から撃たれた敵の弾を1発だけ防ぐことも一応可能…

武器を使った戦い方

ゲームを進めていくと多くの武器を入手するが、武器はそれぞれに使い方や効果が異なる。まずはここで各武器の使い方を覚えよう。ある程度慣れたら、応用である特殊テクニックにチャレンジだ！

ソーコム

□を押してサーチ、離すと発射

サーチ（ロックオン）機能は、画面内に見えない敵にも照準をあわせることができるので、常に敵から少し離れた場所でサーチするクセをつけよう。サーチした瞬間に素早く3発撃てば、確実に敵を倒せる。



◀背後からサーチすれば安全だし、アイテムが手に入ることもあるのでオススメ。

ファマス

□（押しっぱなしで連射）

連射機能があり、走り撃ちと組み合わせると前方に対してはほぼ無敵になれる。だが、弾の消費が激しいうえに、1点に狙いを定めるのが難しい。複数の敵を相手にする場合に使用するのがベスト。



◀ソーコム同様、敵の背後から走り撃ちをして近づけば、瞬殺することができる。

その他の武器

- ■グレネード系…□を押して準備、離すと投げる
- ■ミサイル系…□で発射
- ■C4爆弾…□で設置、○で爆破

グレネード系

ピンを抜いて投げる準備をしても、□を押しっぱなしにしていると、そのままの状態で移動することが可能。つまり、爆発のタイミングをギリギリまで引っ張りつつ、有利な位置から敵に投げ、即ドカン！　という手も使えるのだ。



▲監視カメラやガンカメラの多いところでは、チャフ・グレネードが回避に役立つ。

ミサイル系

発射後、ミサイルだけが飛んでいくので、かなり離れた場所にいる敵でも攻撃できる。しかし、ミサイルが爆発するまでは、たとえすぐに装備を解除しても、ほかの操作は一切できない無防備状態となるので注意が必要だ。



▲ミサイルを爆発させると簡単モードになるが、敵を爆発地点へ誘導することもできる。

C4爆弾

設置後は、好きなときに離れた場所から爆破できるのが魅力。非常に強力で、大抵の敵は一撃で倒せる。基本的に敵の通り道に設置するのが有効。



▲設置後は爆発に巻き込まれないところまで移動。あとは敵が設置場所にきた瞬間を狙って○を押せ。

3つの特殊テクニック

クイックチェンジ　L1 or R1

瞬時に装備の付けはずしができる！

通常、武器やアイテムの付けはずし（装備・解除）は1度ウィンドウを開かないといけないが、このクイックチェンジを使えば一瞬で付けはずしが可能になる。ただし、付けはずしできる武器やアイテムは、直前に装備していたものに限られるため、違う武器に切り替えるといったことはできない。具体的な使用例だが、武器を装備したまま投げや首締めにいきたいときがある。そのまま□を押すと武器を使用してしまうが、クイックチェンジを使えば瞬時に武器をしまえるので、効率よく投げなどへ移行できるのだ。まだまだ使い道は考えられるので、自分なりの活用法を探していくといいだろう。



◀すぐに銃を装備したいとき、いち[illegible]

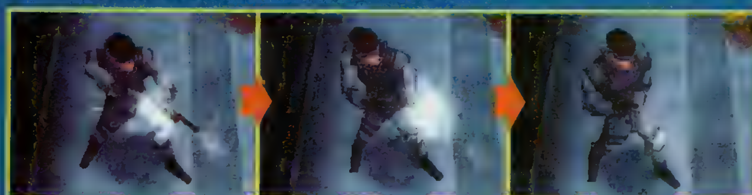


◀直前に装備していたものなら、ク[illegible]

タクティカル・リロード　R1×（素早く）2回押し

リロードモーションをなくす

弾倉が空になるとリロード（弾の補充）をする。このリロードのモーション中は無防備となるため、戦闘中はかなり危険。だが、タクティカル・リロードを使えば、弾倉が空にならなくても、事前に弾をMAXまで補充できるのだ。このテクニックの利点としては、"無防備状態を防げる""リロードよりも弾の補充が早い"などが挙げられる。ボス戦ではとくに有効なので、ぜひマスターしておきたいテクニックだ。

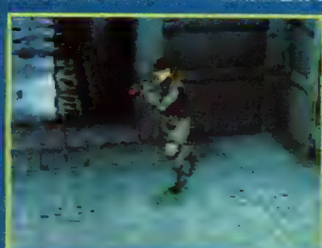


▲弾倉の弾がなくなる寸前にやるのがコツ。ソーコム、ファマス、それぞれのタイミングを覚えよう。

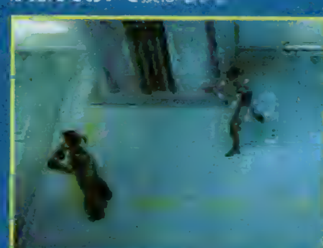
走り撃ち　□を押しながら×

移動しながら銃を撃つことが可能！

武器を装備したら□を押しっぱなしにして、×を押すと銃を構えたまま✚キーで移動できる。銃を構えるモーションがないので、敵がいきなり現れてもすぐに（×を押したまま□をもう1度押すことで）弾が撃てる。ただし、ソーコムはサーチ機能の範囲が正面に限られ、ファマスは常に連射してしまうなどのデメリットもある。使う場面はそれほど多くないが、敵を倒しつつその場から逃げられるので、敵に囲まれたときなどに使うといい。なお、走り撃ち時は、クイックチェンジやタクティカル・リロードなどの他の特殊テクニックの併用も可能。操作は難しいが覚えておいて損はない。



◀銃を構えるときに□と[illegible]同時に押せば、[illegible]にできる。

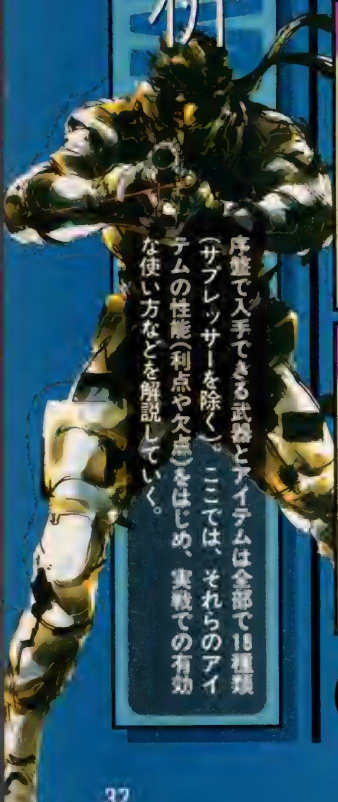


◀サーチ性能が鈍るが、[illegible]立ち[illegible]まれば通常のサーチに[illegible]

FILE 4

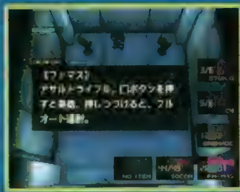
武器&アイテム解析

序盤で入手できる武器とアイテムは全部で18種類（サプレッサーを除く）。ここでは、それらのアイテムの性能（利点や欠点）をはじめ、実戦での有効な使い方などを解説していく。

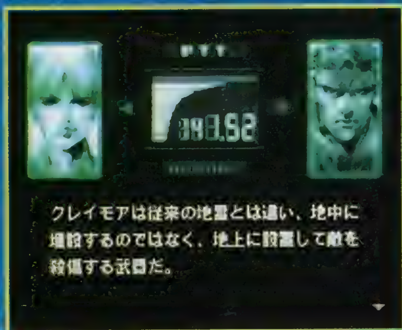


序盤で入手できるアイテムデータを一挙公開!

基礎知識でも述べているが、困ったときはとにかく無線連絡。新しいアイテムの使用法がわからないときも例外ではない。連絡する相手は武器・兵器の専門家であるナスターシャ。ほとんどの武器や兵器について詳しい情報を聞き出すことができる（特殊部隊の爆薬、双眼鏡以外）。ただし、装備してから連絡しないと答えてくれないので注意。



◀入手したら、まずウインドウで選択して、その説明や操作方法を確認しよう。



▶武器の性能を説明してくれる。ボスとの戦闘中に連絡すると攻略のヒントももらえるぞ

ソーコムピストル　SOCOM　49/49

敵をオートサーチ

制式特殊部隊用拳銃。スネークのメイン武器で、□押しで自動的に敵をサーチしてくれる。サプレッサーを入手すれば、発射音を消すことができ、敵に気づかれなくなる。



◀だいたい2〜3発当てれば、敵を倒すことができる。

ファマス　FA-MAS　101/101

フルオート連射

故障が少なく低温にも強い銃。□を押しっぱなしでフルオート連射できるが、調子にのると25発の弾倉は数秒で空になる。走り撃ちと併用することで大きな効力を発揮する。



◀サーチ機能はないが、連射できるので走り撃ちに最適。

ニキータミサイル　NIKITA　12/12

遠隔操作が可能

遠隔操作で誘導できる偵察用の小型ミサイル。敵に近づかずに攻撃できるので、ボス戦で効果を発揮する。射程は無限だが、燃料ゲージがなくなるとその場で爆発する。



◀発射後は主観視点にすると、ミサイルの操作がしやすい。

スタン・グレネード　STUN.G　12/12

一瞬で危険を回避

凄まじい閃光と爆音を発生させ、敵の方向感覚、思考能力を奪う。殺傷能力はないが敵は数秒意識を失う。主に敵に見つかったときの緊急回避用として使うことが多い。



◀1回でダウン、2回連続で使うと敵は気絶（写真）する

チャフ・グレネード　CHAFF.G　9/9

電波障害を起こす

空気中に細かい金属片をばらまき、電子装置をかく乱する特殊手榴弾。主に監視カメラ、ガンカメラのある場所で使うが、使用中はスネークのレーダーも電波障害になる。



◀カメラのそばに投げる必要はない。自分の足もとでOK

グレネード　GRENADE　12/12

強力な手榴弾

□を押したあと5秒たってから爆発し、周囲にいる敵にダメージを与える。5秒というタイムラグをどう使うかがカギだが、爆発すると必ず危険モードになる。



◀投げるタイミングしだいで監視カメラなども破壊できる。

C4爆弾　C4　6/6

爆発を遠隔操作

点火装置式なので、設置したあとに遠隔操作で任意に爆破できる。また、特定の壁を破壊する際にも使用。ただし、設置場所から多少離れないとダメージを受けるので注意。



◀敵の背中に設置することもできる！　爆破すると……。

クレイモア　CLAYMORE　8/8

一定の範囲に反応

ステルス迷彩が施されている（目に見えない）地雷で、範囲内60度（※）に敵が進入すると爆発。敵の通り道に設置したり、敵を囲むように複数設置しておくと、なお効果的。



◀ホフクを使えば、設置後も再度回収することが可能。

武器　WEAPON

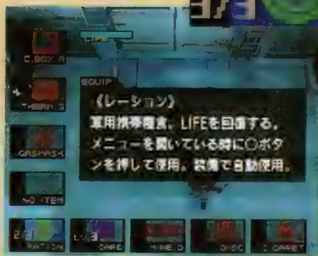
【※】[illegible]（地雷探知機で確認可能）。スネークの歩幅およそ1〜2歩の範囲にまで反応する

アイテム ITEM

レーション RATION

体力を回復

軍用携帯糧食で、スネークの命となるＬＩＦＥゲージを回復する。メニューを開いているときに◎で使用できるが、装備しておくとＬＩＦＥがなくなったときに自動で回復する。基本的に他のアイテムを使うとき以外は装備しておくのがオススメ。



◀体力を回復する重要なアイテムだが、持てる数に制限がある。

双眼鏡 SCOPE

遠くのものを見られる

可変倍率双眼鏡。装備してから◎でズームイン、⊗でズームアウトする。敵の人数や動き、または目標ポイントを把握したいときに使っていく。ただ、装備している間は移動や攻撃ができなくなるので、必ず安全な場所から使うようにすること。



◀敵に見つかりそうになったら、クイックチェンジで解除しよう。

サーマル・ゴーグル THERM.G

熱源感知ゴーグル

熱源の分布を画像にする。光ではなく“熱が見える”ようになるので完全な暗闇でも有効で、ステルス迷彩も見破れる。赤外線センサーや地雷なども感知するため、使う機会はかなり多い。が、使い過ぎると（キミの）目が痛くなるかも。



◀赤外線センサーのある場所では必要不可欠なアイテムだ。

暗視ゴーグル N.V.G

視界を明るくする

光を電気信号に換え、それを増幅して映像化する。少しでも光のある場所なら視界が真昼のように明るくなるので、ダクト内や洞窟などの暗い場所で役に立つ。だが、サーマル・ゴーグルと違い、赤外線やクレイモアなどを感知することはできない。



◀明るい場所で使うと、逆に見にくくなるので気を付けよう。

ダンボール箱 C.BOX

かぶってカモフラージュ

使用すると、スネークがダンボール箱をかぶり、敵をあざむくことができる。が、あまりに不自然な場所で使用するとバレる。また、トラックの荷台上で７秒間これをかぶったままでいると、箱に書かれた場所（行き先）に運ばれる。試してみよう。



◀この姿のまま移動可能（笑えます）。また、主観にすると……

IDカード CARD

ロックのかかった扉を解除

セキュリティのかかった扉を開けることができるカード（装備していれば扉に近づくだけでオートで開く）。カードレベルは１～７までがあり、ストーリーを進めるとイベントで入手できる。カードを超えるレベルの扉は開けることができない。



◀扉の中はアイテムの宝庫。すべての扉を開けていこう。

煙草 CIGARET

スネーク愛用の煙草

ソリッド・スネーク愛用の煙草。装備している（吸っている）間は少しずつ体力が減少していくので吸い過ぎないようにすること（どんなに吸っても死ぬことはないが……）。実は、煙を使って赤外線レーザーを見破ることも可能。だが、見える範囲は狭い。



◀昔はアメリカ産のとある銘柄を吸っていたらしいが、今は？

地雷探知機 MINE.D

地雷をレーダーに映す

金属を探知するアイテム。ステルス迷彩を施したクレイモア（地雷）を発見可能。サーマル・ゴーグルでも発見できるが、地雷探知機なら設置場所だけでなく効果の範囲や方向もわかる。ちなみに発見したクレイモアはホフクで回収することが可能。



◀レーダーを見ながら移動すれば地雷に引っかかることはない。

ガスマスク GASMASK

対毒ガス用マスク

外側は強化プラスチック、内側はアセテート繊維製で曇り止め加工がされているマスク。装備することで酸素ゲージの減少スピードを遅くできる。毒ガスの充満した室内でも長時間持ちこたえられるが、水中での酸素減少は抑えることができない。



◀装備して主観視点にすると、普段は見られない画面になる。

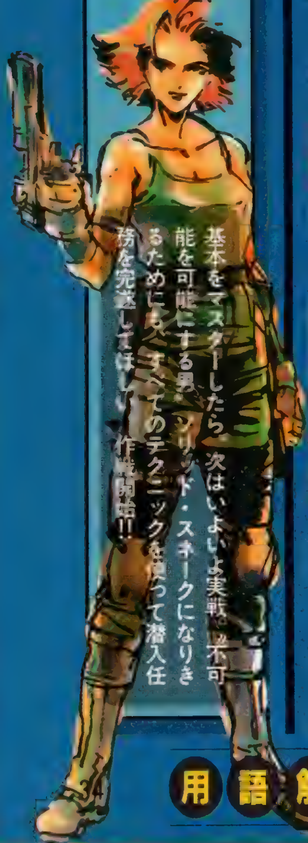
ジアゼパム DIAZEPAM

精神安定剤？

寒さや極度の緊張で手が震えてしまったときに使えば、数秒だけ手ブレを抑えることができる。特定の銃器の使用時でないと効果を発揮しないため、入手した時点では服用する必要はない。ちなみに、ソーコムやファマスなどの武器を装備したときに使っても何も起こらない。

FILE 5

STORY ストーリー攻略



各エリアのマップ&ポイントを徹底攻略!

ここからは、スネークの潜入する核兵器廃棄所を各エリアに分けて解説していく。マップにはエリアごとにアイテムの位置や重要ポイントを記してあるので、見逃さないようチェックしてほしい。また、難関となるイベント戦闘についても、それぞれ攻略法を解説してある。できるだけコンティニューを繰り返さないためにも、きちんと確認しておこう。そしてストーリーイベントについては、その時点の確認事項を把握しておくのを忘れずに。

マップの見方

各エリアマップには、アイテムの位置や扉のレベル、そして監視カメラ、ガンカメラの配置などを記載してある。ただし、アイテムの種類や出現数については、特定のアイテムを入手しているかどうかなど、さまざまな条件で変化する場合もある。

レーション×1 …アイテム名×個数

LV3 …扉のレベル

■…監視カメラ　▼…ガンカメラ

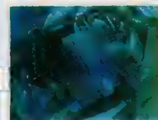
Ⓐ Ⓑ…位置の特定されたAREA POINT

室内の表記

① 倉庫(LV3)
② レーション×1
③ (■×1)

①部屋名(扉のレベル)
②アイテム名×個数
③(監視カメラ、ガンカメラの個数)

ストーリー解説①



オープニング(ブリーフィング)~キャンベルからの通信

伝説の男、ソリッド・スネークが再び戦場へ。

単独で敵地に潜入し、数々の任務を遂行してきた〝伝説の男〟ソリッド・スネーク。そんな彼も、今はアラスカで静かな日々を送っていた。だがその平穏な暮らしは、かつての上官、ロイ・キャンベルの来訪によって終わりを告げる。キャンベルは「テロリストによって占拠された核兵器廃棄所に潜入し、核発射を阻止せよ」という1つの任務を彼に依頼する。最初は拒否していたスネークだが、戦士としての血が彼を戦場に向かわせることに。そして潜水艦から廃棄所へ向かうスネーク。孤独な戦いが再び始まろうとしていた……。



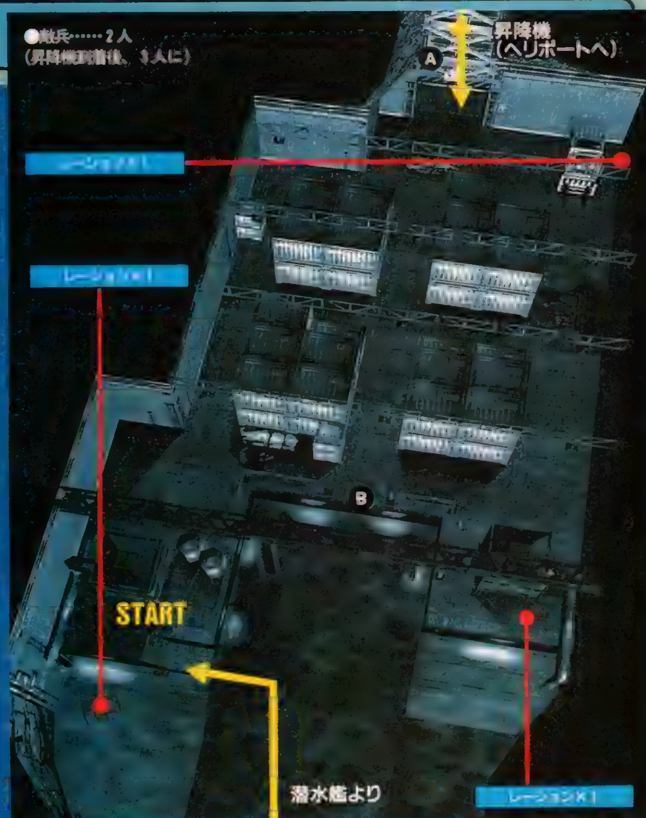
◀ブリーフィングモードでは、潜入に必要な薬品を注射されるスネークの姿が。

確認事項

- FOX HOUNDによって占拠された、シャドー・モセス島の核兵器廃棄所に潜入せよ。
- 核発射のタイムリミットまで、あと18時間。
- 第1の目的は人質となった2人の人物の救出。
- テロリストの核発射能力の有無を確認、核発射が可能ならこれを排除、阻止せよ。

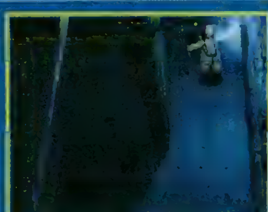
搬入ドック

最初のエリアである搬入ドックでは、敵に発見されないように昇降機に乗り込むのが目的。早くもプレイヤーの潜入テクニックが試されることになる。ここは時間を気にせず、確実に敵の視界を逃れながら移動していこう。



AREA POINT まずは昇降機の到着を待とう……………Ⓐ

スタートした状態では、まだⒶの地点に昇降機が到着していない。昇降機は一定時間経過すれば到着するので、むやみに動きまわるよりも、初期位置付近でじっくり待っていよう。


▲この位置から動かなければ、敵に発見されることはない。へタに動くな!

AREA POINT 発見されたら水中へ飛び込め! ……Ⓑ

もしこの搬入ドックで敵に発見されてしまったら、迷わずⒷ地点から水中に飛び込もう。敵は水の中まで追ってこないので、確実に逃げられるはずだ。ただし、酸素ゲージには注意すること。

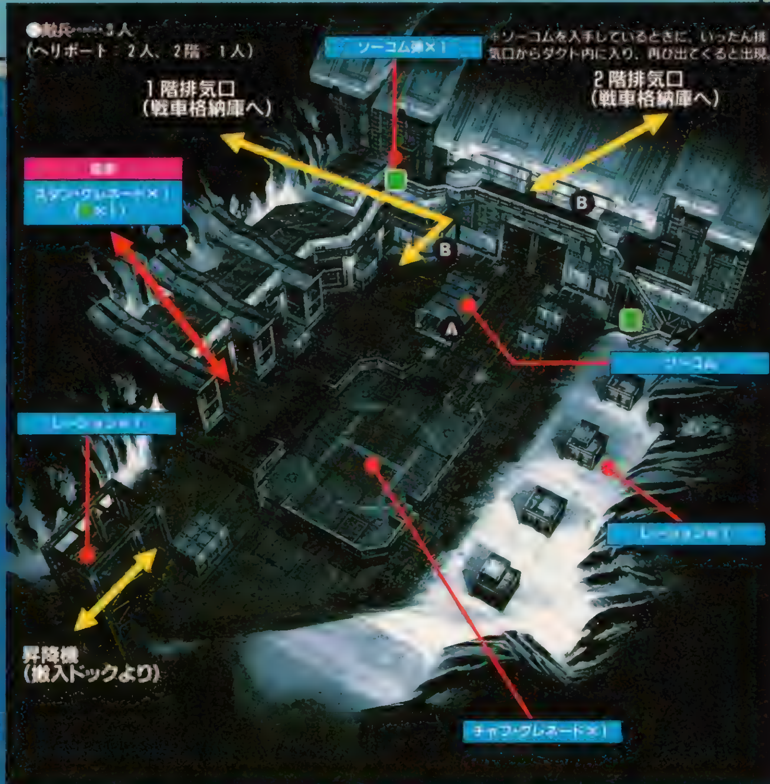

▲水中を左方向に進めば、スタート地点に戻ることができる

用語解説 1

【遺伝子】英語で「gene(ジーン)」。生物が形づくられるために必要な情報を子孫に伝えるための物質。生物の設計図とたとえることができる。細胞内に存在する多くのDNA(遺伝情報)によって形成されている。【ゲノム】1個の生物を作るために必要な最小限の遺伝子情報の集まり。【ジーン・セラピー】ゲノムの情報を解析し、特定の才能や習性を持つ遺伝子のコピーを人間の細胞に導入する技術。

ヘリポート

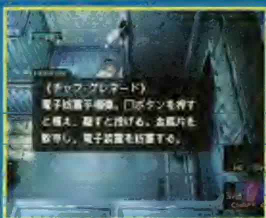
ここでは、Ⓑの位置にある排気口から屋内に潜入することが目標だ。ただしこのエリアには、サーチライトや監視カメラなどが設置されているため、潜入の難易度が大幅にアップしている。排気口は1階と2階の2カ所にあるので、状況を見て自分の潜入しやすいほうを選ぼう。また、このエリアで注意してほしいのが、チャフ・グレネードやソーコムピストルなどの武器が初登場するということ。マップで位置を確認し、排気口に入る前に取っておきたい。



AREA POINT 監視カメラを回避するには？

監視カメラを回避する方法は、主に2つある。その1つ目は、監視カメラの死角を利用する方法だ。まず、監視カメラがスネークの反対方向を向いているスキに、真下へ移動する。あとはカメラの視界を見てカメラの向いていない（進みたい）方向へタイミングよく走り抜ければOK。そしてもう1つの方法は、チャフ・グレネードを使って電波障害を起こす方法。これなら絶対に発見されないが、電波障害中はレーダーが使用不能になるのが唯一の難点だ。


◀カメラが一機しかない場合は、真下に潜り込むのも容易なはず。



◀アクションが苦手な人は、迷わずチャフ・グレネード！

AREA POINT ソーコムピストルは必ず入手!!……Ⓐ

ヘリポートにあるアイテムのなかで、絶対に入手しておきたいのがソーコムピストルとチャフ・グレネード。まず、Ⓐのトラックの荷台にあるソーコムは、敵の動きをきちんと確認していれば入手は難しくない。また、ソーコム入手後はキャンベルに連絡し、ナスターシャの無線の周波数を聞いておこう。一方チャフを入手するには、中央部を照らすサーチライトに注意。左側の倉庫がある方向から侵入すれば、サーチライトを回避しやすいはずだ。


▲2つのサーチライトが離れた瞬間を狙って一気に中央を走り抜け、チャフを入手しよう。

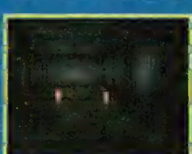
AREA POINT 1階と2階、どちらの排気口から侵入する？……Ⓑ

廃棄所内に侵入するルートは、1階左奥の排気口から入る場合と、右側の階段を上って2階中央の排気口から入る場合の2つがある。どちらでもダクトを通って中の戦車格納庫にたどり着くことが可能だ。下の注意点を確認して、どちらから侵入するのか選択してほしい。ちなみにオススメなのは、2階の排気口から入るルート。1階から侵入した場合は、戦車格納庫で1階－2階－1階と移動しなければならないが、2階からなら、侵入後すぐに戦車格納庫2階のアイテムを入手することができるのだ。

1階から侵入する場合

物音で敵を誘導して侵入

1階の排気口の前には、1人の敵兵が監視についている。これを排除するには、少し離れた場所で物音をたて、敵兵を誘導するのがベストだ。監視カメラについては、チャフで回避しよう。またダクト内では、レーションを入手することができる。


▶ダクトの中では、ネズミのあとを追いかけて進めば迷わないはず。

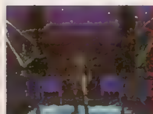
2階から侵入する場合

巡回している兵士に注意!

2階から侵入する場合は、この付近を巡回している敵兵に注意する必要がある。これは2階通路にあるくぼみに隠れ、敵兵が通り過ぎるのを待ってから排気口に向かうようにしよう。またダクト内では、敵兵たちの会話を聞くこともできる。


▶監視カメラを回避したら階段途中で待機し、上の敵兵の様子を見よう。

ストーリー解説②

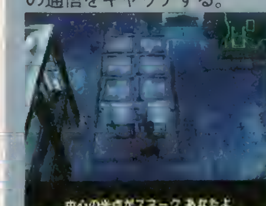


キャンベル&マスターからの通信

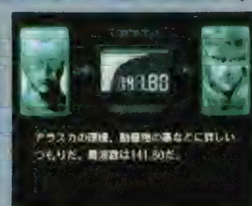
F16による陽動作戦開始!

昇降機で地上に出たスネークは、キャンベルからの通信により、敵の注意をそらすためにF16が発進したことを知る。間もなくして、F16を迎え撃つために敵のヘリ「ハインドD」が飛び立った。スネークはそのスキに、排気口から核兵器廃棄所内部に潜入。そしてダクト内部で、彼はかつてのFOX HOUND教官であるマスター・ミラーからの通信をキャッチする。


◀ハインドDには敵のリーダーであるリキッドが搭乗。



▲メイ・リンによるレーダーの説明はきちんと聞いておこう。



▲アラスカの地に詳しいマスターは、スネークに助言を与えてくれる。

確認事項
- 敵の目を引きつけるため、カレーナ基地からF16が発進。
- ハインドDが戻る前に、屋内へ潜入せよ。

用語解説 2

【ナノマシン】MENS (Micro Electro Mechanical System) 技術によるミクロ単位の小ささを誇る機械。通常は超小型発信器や医療用機器に用いられる。スネークの場合は作戦の遂行に際し、ナノマシンである無線機やソリトンレーダーなどを体に"注入"されている。【ハインドD】旧ソ連の戦闘用ヘリコプターで、形式名は「ミル24」。重装備により強大な火力を持つ。人気ハリウッド映画「ランボー3」にも登場した。

戦車格納庫

タクトを抜け、たどり着いた先は戦車格納庫。このエリアでやるべきことは１つ。サーマル・ゴーグルを入手することだ。２階倉庫②の中にあるが、２階通路には監視カメラが設置してあるので注意。なお、敵に見つかった場合は、ダクト内（１階、２階どちらでも可）に逃げ込めば、危険モードを回避することができる。

AREA POINT サーマル・ゴーグルを見逃すな……Ⓐ

２階倉庫②に隠されているサーマル・ゴーグルは、オセロット戦の前までに手に入れておかないと、扉が閉まってしまい入手できなくなるので注意しよう。とくに下のダクトから侵入した場合は、２階にあるため見逃しやすいので、忘れずに取りに行くこと。



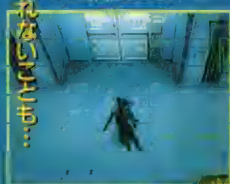
▲閉まってしまうと、ＬＶ４以上のカードキーがないと入手できなくなる

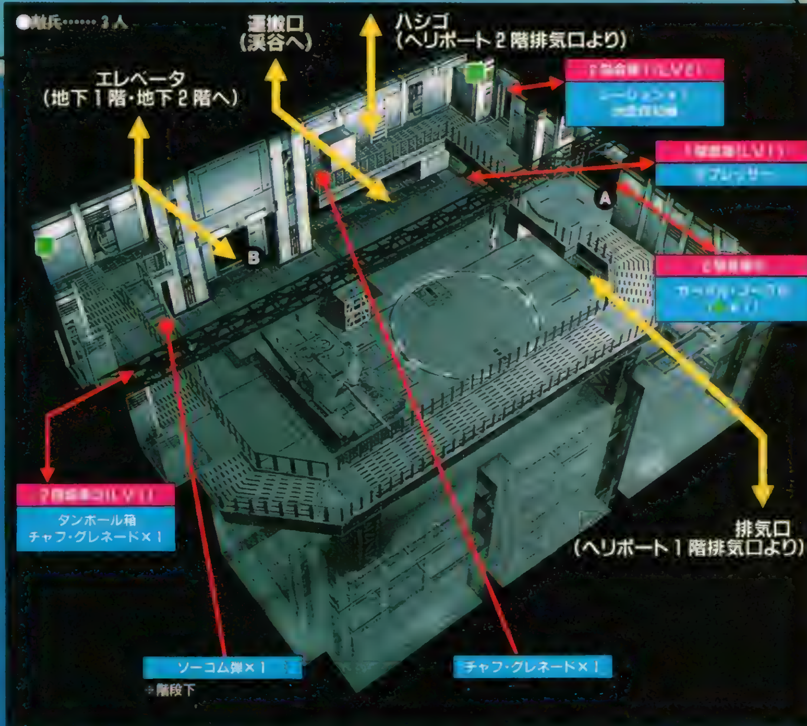
AREA POINT エレベータが開くまでの間は？……Ⓑ

エレベータ前に着いたら、右側にあるスイッチを押して、エレベータを動かす。だが、ここでエレベータが開くまでの待ち時間に注意したい。実はスイッチを押すタイミングによって、扉が開くまでの時間が異なってくるのだ。すぐに開くときもあれば、かなりの時間待たされることもあるので覚えておこう。安全にいくならスイッチを押したあと、階段下まで移動して待機していよう。腕に自身があるならこの付近にいる敵に背後から首折りを仕掛けてみるのもいい。見つからずに倒せれば、敵はもう復活しないので、確実かつ安全に、エレベータに乗れるぞ。



▲扉が開くまでの待ち時間はランダムだ


▲できれば待っている間に、首折りで敵を倒してしまいたい



CHECK 1 開かない扉はカードキーを入手してから

この時点ではまだ開かない扉がいくつかあるが、これらはIDカードを入手してからもう一度来れば問題ない。オセロット戦が終わったあとに必ず戻ってきて、アイテムをゲットしよう。

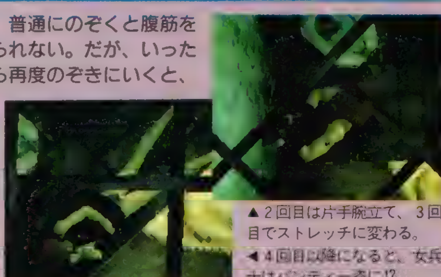

▲１階倉庫にはサプレッサーがある。必ず戻ってきて取ろう。

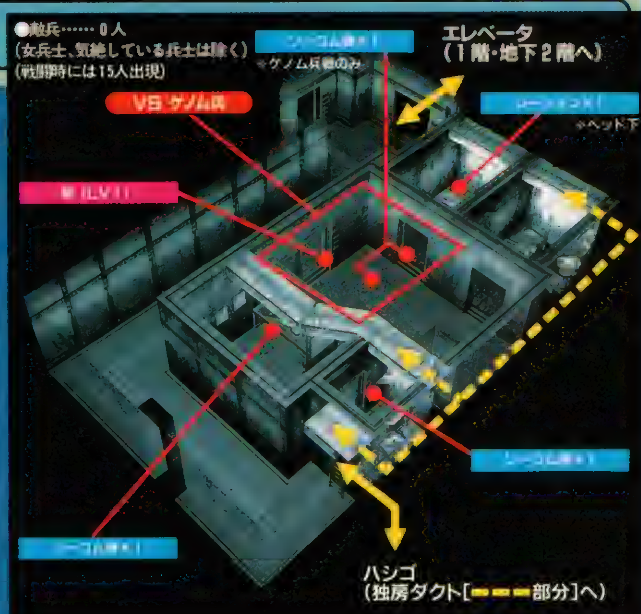
戦車格納庫地下１階 独房

エレベータを使って地下１階に下りてきたスネーク。エレベータを出て右側にある壁に張り付けば、DARPA局長、ドナルド・アンダーソンを見つけることができる。ここからはマップ右下のハシゴからダクト内へ進入し、局長のいる独房へと向かうことになる。ダクト内のいくつかの排気口を主観で下向きにのぞけば、敵兵のトイレ姿や女兵士の筋力トレーニング姿なども見ることができる。

CHECK 2 女兵士の動きや服装が変化する！

女兵士の独房は、普通にのぞくと腹筋をしている姿しか見られない。だが、いったんダクトを出てから再度のぞきにいくと、片手腕立てやストレッチをしている姿に変化していく。さらに何度も繰り返していると、最終的に下着姿のグラフィックを見ることが可能♥


▲２回目は片手腕立て、３回目でストレッチに変わる。
◀４回目以降になると、女兵士はパンティー姿に!?



用語解説3
【ペンタゴン】アメリカ国防総省の通称。建物の形が５角形（pentagon）であることから、この名で呼ばれる。【プルトニウム】核分裂を起こさせることができる人工の放射性元素で、自然界には存在しない。核兵器や原子炉の材料として使用される。原子力発電所の使用済み燃料にも含まれている。また、体内に吸収した場合は排出されず、100万分の１グラムで肺ガン死を誘発させるほどの有毒物質でもある。

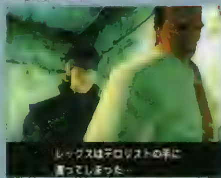
ストーリー解説③



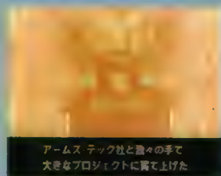
DARPA（国防省付属機関 先進研究局）局長 ドナルド・アンダーソンとの会話

メタルギアの悪夢が再び……

ダクトから独房に侵入したスネークは、ついに人質の１人であるDARPA局長、ドナルド・アンダーソンを発見する。彼の話によると、どうやらこの廃薬所では新型の核搭載歩行戦車「メタルギア（コードネーム〝レックス〟）」の開発が行われていたらしい。そしてすでにメタルギアは、テロリストたちの手に渡ってしまっていたのだ！　しかも情報を伝えた直後、局長は突然謎の死を遂げてしまう……。



◀スネークはメタルギアを止められるのか？

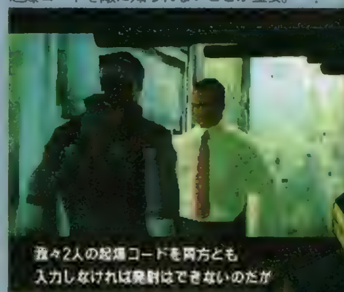


◀兵器会社、アームズ・テック社の関与も判明。

この女兵士は？



▶独房を出たスネークに、突然謎の女兵士の銃口が！　実戦経験のない新米のようだが……。



▼核の発射を阻止するには、３つのＰＡＬキーを使うか、ケネス・ベイカーの知る残る１つの起爆コードを敵に知られないことが重要。



新型メタルギアが敵の手に!!

確認事項

- ●核兵器廃棄所では、新型メタルギア〝レックス〟の開発が行われていた。
- ●起爆コード（核発射を可能にするパスワード）は、局長とアームズ・テック社社長、ケネス・ベイカーが知っている。そのうち、局長の持つ起爆コードはすでに知られてしまった。
- ●3つのＰＡＬキーを使えば、起爆コードなしで核の発射を制御する（止める）ことが可能。（ＰＡＬキーはベイカーが所持している）
- ●ベイカーは戦車格納庫の地下２階にいる（アンダーソン局長がいた独房は地下１階）。
- ●ベイカーのいる隠し部屋への通路を探すには、地下２階で周囲と色の違う壁をチェックせよ。

BATTLE VS ゲノム兵

扉のそばから撃ちまくれ!!

現れる敵の数は３人×５組の計15人（１組は女兵士が倒してくれる）。連続して戦闘するため、ソーコムの弾数が気になるが、敵を倒せば弾薬やレーションなどが出現するので安心していい。さて攻略法だが、オススメは扉の左側か右側から銃を連射する方法。この方法で敵を倒してアイテムが出たら、左から右（右から左）に移動しながら回収する、これを繰り返していこう。また、４回目に敵が投げてくる手榴弾もこの位置にいればダメージはまったく受けない。



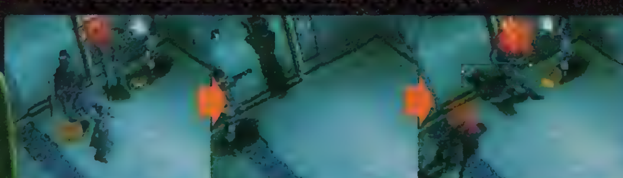
▶この位置から敵をサーチして撃つ。慣れれば、ノーダメージ突破も可能だ。



▲４回目の敵を倒したあとは、手榴弾を投げられるので必ず扉の横で待機。中央にいるとダメージを受けるぞ。



⬇扉の左右を往復しながら敵を倒していくのだ！



▲多少ダメージを受けてもいいから、とにかく扉の横まで移動。あとは敵の方向に銃を構えて連射していればＯＫ。アイテムが出たら反対方向へ走りながら回収しよう。

AREA POINT

カードキーを使ってアイテム入手！

ゲノム兵との戦闘が終わったら、さっそく手に入れたカードキーを使ってアイテムを回収しに行きたい。この独房にもソーコム弾やレーションがあるので、地下２階や他のフロアへ移動する前に必ず取っておこう。ちなみに、ゲノム兵との戦闘後はハシゴが使えないため、ダクト内には入れない。入る必要も、もちろんない。



▲カードキーを装備すれば、扉に近づくだけで自動的に開く

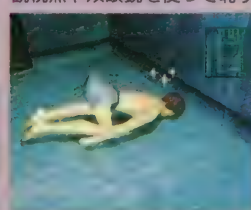


◀先ほどの戦闘で消費したソーコム弾もここで補充しておこう

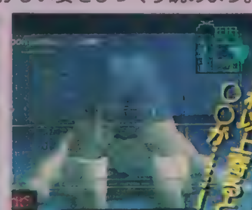
CHECK 3

主観で気絶した兵士を眺めよう？

独房を脱出する前に女兵士が気絶させた敵兵は、戦闘後もずっと気絶している。別に放っておいてもいいが、ある程度ストーリーが進むといなくなってしまうので、今のうちに主観視点や双眼鏡を使って恥ずかしい姿をじっくり眺めよう。



▲背後から側面から、またはホフクで、いろいろと観察してみよう！



これ以上寄ると〇〇が……！

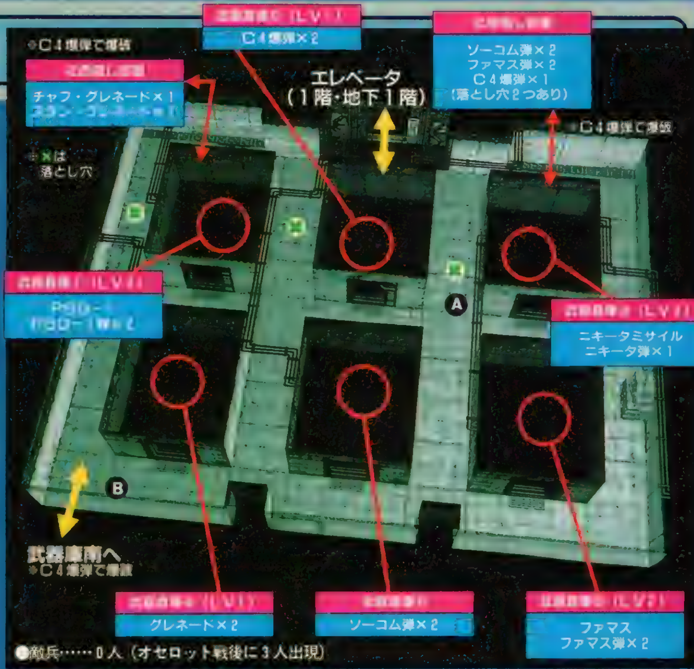
▲双眼鏡でアブナイ部分を拡大して見るのもいいかも!?

用語解説 4

【メタルギア】核搭載可能歩行戦車。さまざまな状況下において、あらゆる場所から、世界中のどこにでも核弾頭を発射することができる。また、単なる核発射専用戦車ではなく、自らの核発射を支援するための武器も装備している。【ビッグボス】ベトナム戦争以来、70回以上のミッションを務め、「伝説の兵士」として神話的存在になっていた稀代の傭兵。スネークによって倒されたが、その遺体はアメリカ政府によって保存されている。

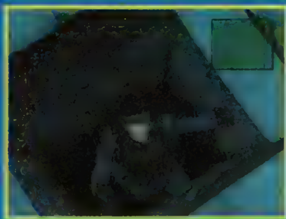
戦車格納庫地下2階 武器庫

地下1階に行く前にも来ることはできるが、カードキーを持っていないため何もできない。ゲノム兵との戦闘後にＬＶ１のカードキーを入手してからこよう。武器庫ということもありアイテムが大量に入手できるので、アイテムの補充をしたいときには、こまめにここに足を運ぼう。ただ、通路にしかけられている落とし穴（※）は、落ちてしまうとゲームオーバーになるので注意。



AREA POINT 落とし穴は走り抜けろ ……Ⓐ

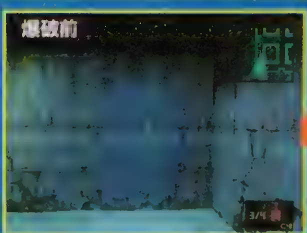
武器庫には北東隠し部屋の２つを含め、計５つの落とし穴が仕掛けられている。落とし穴は走り抜ければ落ちることはないので、その上を通過することは十分可能。北東隠し部屋では、一切止まらずに移動し続けながら、一気に全アイテムを取りきってしまおう。



◀反応が遅れるとこうなる。ダンボール姿で落ちると……

AREA POINT Ｃ４爆弾でアヤシイ壁を壊す ……Ⓑ

このフロアでもっとも重要なイベントとなる壁の破壊。まずは武器倉庫②にあるＣ４爆弾を手に入れておこう。Ｃ４を入手したら、さっそく壁を壊すのだが、壊せる壁の見分け方は２つある。１つは壁を叩いたときの音で確認する方法。だが、この方法は手当たりしだいに壁を叩かなければならず、音も微妙に変わるだけなのでオススメはできない。できれば壁を主観で見ていく方法で探していこう。これなら壁全体を一発でチェックできるので、すぐにわかるはずだ。



▲主観で見れば、周囲と明らかに違う紫色のアヤシイ壁を発見できる。



▲そばにＣ４爆弾を設置して、少し離れてから爆破。すると奥に入れるようになるのだ。

CHECK 4 武器庫に隠された秘密を発見！

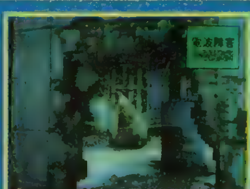
武器庫では、たとえ扉が開かない倉庫であっても、中にどんなアイテムがあるのかを知る方法がある。やり方はその倉庫の扉を主観でよく見てみるだけ。すると、なんと扉にアイテム名が書かれてあるのだ。ただし、あくまでも中にあるアイテムを確認できるだけなので、そんなに大したことないかも？



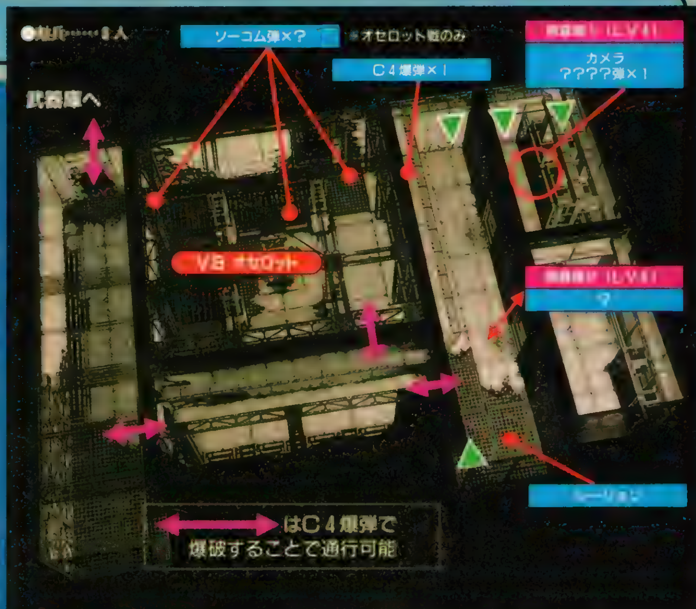
▲英語で表記されている。ちなみにこの扉は、まだ開けることができない。

戦車格納庫地下2階 武器庫南

武器庫南では、Ｃ４を使って連続で壁を爆破し、ベイカーを捜すことになる。Ｃ４が足りない場合は、一度武器庫へと戻り、武器倉庫②か北東隠し部屋に行って補充してこよう。また、ここは通路が狭くＣ４の爆風に巻き込まれやすい。必ずある程度の距離をとってから爆破させよう。

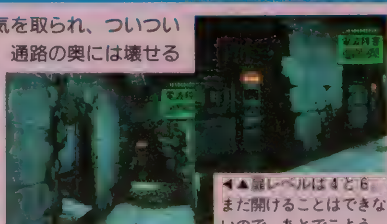


◀ベイカーは中央の大きな部屋に監禁されている



CHECK 5 通路の奥には貴重なアイテムが!!

ベイカー捜しに気を取られ、ついつい忘れがちになるが、通路の奥には壊せる壁がもう１つある。ＬＶ４以上のカードがあれば、カメラも手に入れられるぞ（Ｐ.44参照）。覚えておこう。



◀▲扉レベルは４と６。まだ開けることはできないので、あとでこよう。

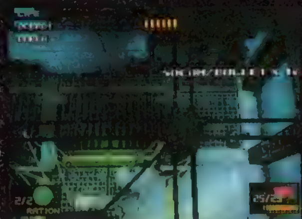
用語解説 5
【ＰＡＬ】パーミッシブ・アクション・リンク。すべての核ミサイルに組み込まれている安全制御システム。通常、ＰＡＬを用いることなく核ミサイルの発射、解除を行うことはできない。【START】戦略兵器削減条約。これまでにSTARTⅠ（1991年）、STARTⅡ（1993）がアメリカ・ロシア間で調印された。戦略核弾頭を3000～3500個までに削減することなどが規定されている。近々、STARTⅢが調印される予定。

BATTLE VS オセロット
一発ずつ確実に弾を当てろ！

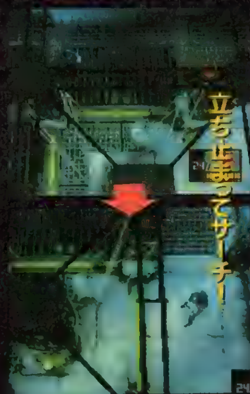
ベイカーを発見したスネークだが、ここでFOX HOUNDのオセロットが登場。そのままバトルへと突入する。オセロット戦で、まず覚えておかなければならないのは、随所で走り撃ちを使うということ。いかにオセロットに早く接近するかがカギとなるので、撃ちながら走り続けることができる走り撃ちは非常に有効。そしてもう1つ、中央のベイカーには触れないこと。ワイヤーにトラップが仕掛けてあり、触れるとゲームオーバーになるぞ。

安全パターン　あせらずに一度立ち止まる

戦闘が始まったら追いかけながら攻撃することになる。安全にいくなら、まずオセロットが6発の弾を使い切ってしまうまで逃げ回ろう。するとオセロットは弾を補充するので、ここで一気に接近してダメージを与えるのだ。オセロットは補充が終わるまでは逃げるだけで撃ち返してはこないので、あとは直線上に並んだときにサーチして、1発ずつ確実に弾を当てていけばいい。時間はかかるがこのパターンで安全に倒せるはずだ。



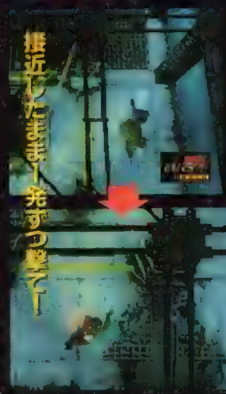
▶アイテムボックスのソーコムの弾は、すべて回収したあとなら弾がなくなると再セットされる。



◀その場に立ち止まってサーチをするのが基本。直線上に並んだら（斜めの位置からでもOK）弾を撃て！

最速パターン　多少のダメージは覚悟！

とにかく速攻で倒すパターン。戦闘が始まったらすぐにオセロットのところまで走っていき、1発だけ弾を当てる。するとオセロットは弾を1発撃ち返してくるので、これを左右に動いてかわしてから、また1発弾を当てる。あとはこれを繰り返すだけで、オセロットを走らせず、常に接近したままで倒せる。

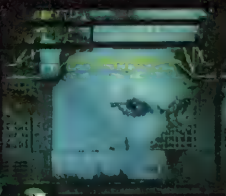


◀戦闘開始からいかに早く弾を当てるかが勝負。もし失敗しても、弾を一発当てるところからやり直せばOK

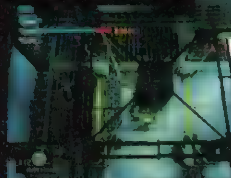


おまけ　こんなパターンもあるが…

ここでは変わったダメージの与え方を紹介。C4は普通に設置すると中央のワイヤーのトラップに引っかかってしまうが、壁に設置すればトラップへの誘爆はない。オセロットに与えるダメージもソーコムより大きいので、タイミングよく使えれば効果は高い。テクニック的には難しいが、一応、こんな方法もあるということを覚えておこう。



▲走り撃ちだと、常に追いかけながら、オセロットの背中を撃つことが可能。



◀C4をセットして追いかける。オセロットが設置場所にきたら、爆発させよう。

ストーリー解説④



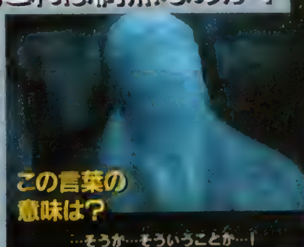
サイボーグ忍者乱入～ケネス・ベイカー（アームズ・テック社社長）との会話

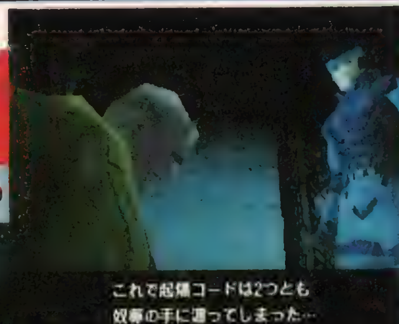
DARPA局長に続いて、ベイカーも死亡。これは偶然なのか？

オセロット戦も佳境に入ったそのとき、突然、ステルス迷彩（全身が透明になる迷彩服）に身を包んだサイボーグ忍者が乱入！　忍者はオセロットの右手とワイヤーのトラップを斬り落とし、再び闇の中へと消えてしまう。そしてスネークは残ったベイカーから、2つ目の起爆コードが敵に知られてしまったことを告げられる。もはや核の発射を止めるには、PALキーを入手するか、メタルギア自体を破壊するしかない。だが、ベイカーも突然謎の発作を起こし、死亡してしまうのだった。



▲敵にも味方にも見えないサイボーグ忍者。なぜスネークを助けたのか？





▲オセロットの拷問に屈したベイカーは、2つ目のパスワードを敵に話してしまった。これで敵はいつでも核を発射することができる状態に……。

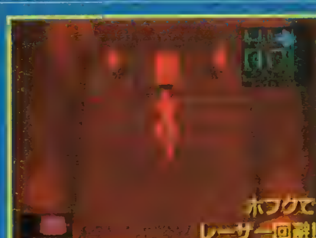
◀突然、発作を起こし苦しみ出すベイカー。その様子はアンダーソン局長のときと酷似している。

確認事項

- ベイカーの起爆コードも、すでに敵に知られてしまった。
- PALキーは、女兵士メリルが持っている。
- 開発者であるハル・エメリッヒ博士が、メタルギアの破壊方法を知っている。
- 核の脅威は冷戦後も衰えていない。
- メタルギアの演習データが収められた光ディスクを入手。
- ベイカーからLV2のIDカードを入手。
- サイボーグ忍者はFOX HOUNDの暗部らしい？
- メリルの無線機の周波数は“パッケージの裏”にある。

AREA POINT　武器庫でファマスを入手！

オセロットを倒してレベル2のカードキーを入手したら、武器倉庫⑥に行ってファマスを手に入れよう。だが、この部屋には赤外線センサーがあるので注意すること。赤外線はサーマル・ゴーグルか煙草で確認できるので、これらを装備して、ホフクで赤外線をくぐり抜けよう。



▲サーマル・ゴーグル、または煙草で赤外線を回避。失敗すると危険モードになるぞ

用語解説 6

【シングル・アクション・アーミー】アメリカの西部開拓時代に登場した名銃中の名銃。シングル・アクション（撃鉄を引いてから引き金を引く動作）で発射することから、この名前で呼ばれる。別名「ピースメーカー」。【核抑止】「核攻撃を受けた場合は報復攻撃を行う」という意思を他の国に与え、その互いの恐怖心が核戦争を防止する、という考え方。結局は、核戦争のための準備をしていることにほかならない点が矛盾となっている。

戦車格納庫②

ベイカーとの会話のあとは、まずメリルと連絡をとる必要がある。そしてメリルと会話してからしばらくたつと、戦車格納庫1階の運搬口（P.36の戦車格納庫マップ参照）の扉が開くので、内部の赤外線センサーを回避して渓谷へと向かおう。〝パッケージの裏〞にあるというメリルの無線の周波数だが、これはキミが買った「メタルギア〜」ソフトのケースの裏のことらしいのだが……。

AREA POINT 新たな重要アイテムを入手せよ!

ベイカーからLV2のIDカードを受け取ると、以前は開かなかった戦車格納庫の扉を開けることが可能になる。各部屋にはダンボールや地雷探知機などのアイテムがあるので、渓谷へ向かう前に入手しておこう。とくに、1階倉庫にあるサプレッサーは、ソーコムの発射音を消す重要アイテムだ。ただし、部屋の中には敵兵がいるので、見つからないように注意しながら回収したい。また、この敵兵は居眠りしていることがあるが、その場合は安全に接近することができるはずだ。



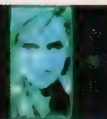
▲独房でLV1のカードキーを入手したら、すぐ取りに来てもいいだろう。

AREA POINT 運搬口の赤外線センサーは、1本ずつ慎重に回避!!

武器庫の武器倉庫⑥と同様、運搬口にも赤外線センサーのトラップが複数連続で仕掛けられている。しかも、この赤外線は常に上下移動を繰り返し、触れると毒ガスが発生するようになっているのだ。そしていったん運搬口内に毒ガスが充満すると、脱出は不可能となる。サーマル・ゴーグルを装備して赤外線の動きを確認し、1本1本確実に回避していこう。くれぐれも、あせって走り抜けたりしないように！



ストーリー解説⑤ メリルとの通信





メリルの助けを借りて核弾頭保存棟へ

独房で会った女兵士がキャンベルの姪、メリルであることを知ったスネークは、さっそく無線で彼女に連絡をとる。最初は警戒していたメリルだが、相手が〝伝説の男〞ソリッド・スネークであることに気づき、驚きながらも協力することに。2人はあとでおちあうことを約束し、核弾頭保存棟へと向かうことになる。

確認事項

- ●ハル・エメリッヒ博士は核弾頭保存棟の地下2階、研究室フロアにいる。
- ●メリルに戦車格納庫の運搬口を開けてもらい、渓谷を抜け核弾頭保存棟へ。

渓　谷

運搬口を抜けると、そこは一面雪に覆われた渓谷。まずここで注意すべきことは、運搬口の出口付近にクレイモア（地雷）が設置されているということだ。謎の人物、ディープ・スロートからのアドバイスどおり、地雷探知機を装備して爆発させないように移動しよう。そして地雷原を抜けた先では、M1戦車との戦闘が待ち受けている。

AREA POINT クレイモアはホフクで回収! ……………Ⓐ

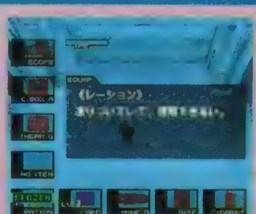
クレイモアは効果範囲が広いため、地雷探知機で確認していても爆発させてしまうことがある。ところがホフクで移動していれば、爆発させることなく地雷を回収できるのだ。安全に移動するためにも、最大数まで地雷を回収してしまおう。また、地雷の位置を確認するには、地雷探知機以外にもサーマル・ゴーグルが使える。レーダーではなく、実際の画面で位置を確認したい場合にオススメだ。



▲常にホフクで移動していれば、絶対に地雷を爆発させることはない

CHECK 6 レーションの凍結にご用心!

この渓谷のような極寒の屋外にあまり長くいると、レーションが凍ってしまい、使用できなくなることがある ので注意しよう。凍ったレーションは屋内にしばらく居れば、また使用可能になるぞ。



▲もしレーションが凍結してしまうと、元に戻るまで回復は不可能！



用語解説 7

【チェルノブイリ原発事故】1986年4月26日、旧ソビエト連邦・ウクライナのキエフ近郊にあったチェルノブイリ原子力発電所の原子炉が大爆発し、大量の放射能の灰が82,000平方キロにわたってまき散らされた大事故。【ステルス】敵の探知手段（視認、レーダー、赤外線など）などから、発見されにくくするための技術。主に戦闘機などに導入されている。現実にはレーダーと赤外線のみ回避可能であり、透明化するまでには至っていない。

BATTLE VS M1戦車

接近してハッチにグレネードを投げ込め!

強力な主砲を持ち機動力も高いM1戦車。この時点で遠距離攻撃用の武器を持っていないスネークにとって、M1戦車を倒すには近距離まで近づくしかない。接近してしまえば主砲攻撃をくらうことはないので、あとは上部のハッチをめがけてグレネードを投げ込もう。うまくハッチの中へ入れれば、操縦している兵士を倒すことができるはずだ。そして、続けて現れるもう1人の兵士も同様の方法で倒せば、戦車戦はクリア。とにかくグレネードを持っていないと話にならないので、武器庫でストックしておくのを忘れずに。



▲主砲の攻撃力は非常に高い。もしもの場合に備え、必ずレーションを装備しておこう。



ポイント1 まずチャフ・グレネードで主砲を回避

戦闘開始後すぐに戦車へ近づこうとすると、確実に主砲をくらってしまう。そこでまずはチャフを使い、戦車の電子機器を無効化しよう。効果が持続しているあいだは主砲が使えないので、安全に接近できるはずだ。



◀スタート地点でチャフを投げ、爆発したら一気に接近!

ポイント2 戦車の機動力を鈍らせよう

M1戦車は機動力が高いため、普通にグレネードを投げてもなかなかハッチに入らない。そこでまずはグレネード、C4爆弾、地雷などでキャタピラを攻撃し、戦車の動きを鈍らせよう。また、走りながらグレネードを投げても命中しにくいので、いったん静止してから狙いを定めて投げるのがコツだ。



▲戦車の動く方向をよく見て、キャタピラを破壊しよう。



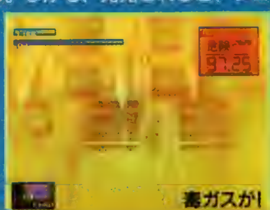
◀あまり接近しすぎると、戦車の下敷きになるので注意!

核弾頭保存棟1階

このエリアの最大の特徴は、チャフ・グレネード以外の武器が強制的に使用できなくなってしまうということ。よって、アイテムを回収したらすぐに地下1階へ向かおう。また、マップ中央の入口シャッターは閉まっているように見えるが、主観視点で見れば、ホフクで通り抜けられることがわかるはずだ。

AREA POINT 敵に発見されたら終わりだ!

スネークが武器を使用できない反面、敵はこちらを発見すると容赦なく攻撃してくる。しかも、発見されると、フロア内に毒ガスが充満してしまうのだ。あとで入手するガスマスクを使えば、敵から逃げ切ることもできるが、この時点では脱出不可能。敵には絶対発見されないように注意しよう。また、核弾頭の周囲は足音が響きやすいので、敵が近いときは慎重に歩くこと。



▲いったん毒ガスが充満すると、逃げ[illegible]

AREA POINT エレベータ付近の敵兵に要注意……Ⓐ

エレベータのある2階部分には、左右の階段のどちらからでも行くことができる。だが、エレベータ前には敵兵が巡回しており、タイミングが悪いとすぐに見つかってしまう。階段を上る前には、必ず主観視点や双眼鏡などで敵の動きを観察しておこう。また、右側の階段から上ると途中に監視カメラがあるので、できれば左側の階段を上ってエレベータに向かいたい。



▲敵兵が左方向に注意を払っているときが、エレベータに乗り込むチャンス。

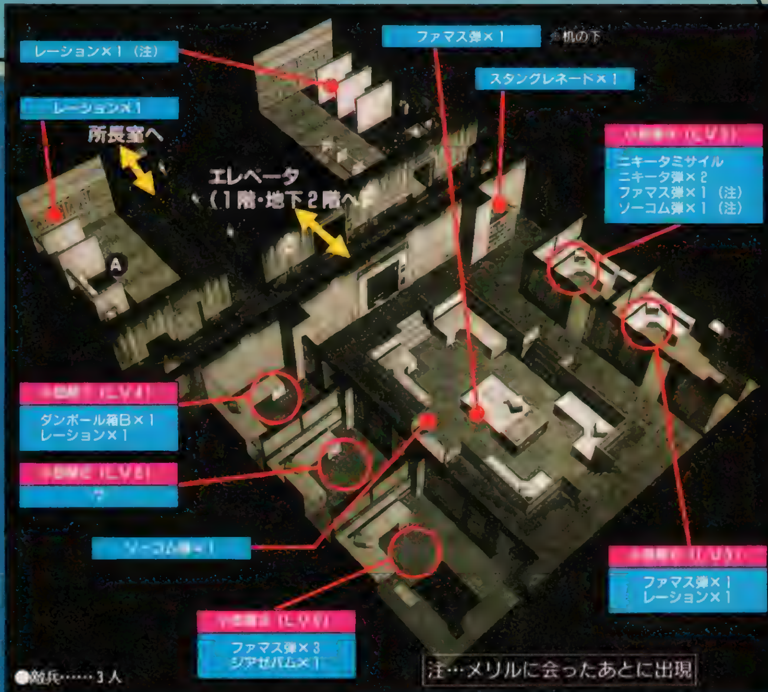


用語解説 8

【M1戦車】「M1エイブラムス」の正式名称で知られる、アメリカ陸軍の主力戦車。敵からのダメージを最小限に抑え、「世界一生存率の高い戦車」ともいわれる。ちなみに乗りごこちはリムジンなみらしい(?)。【シャーマン】特殊な精神状態に入り、自分自身に先祖の霊などを憑依させる巫者(ふしゃ)。霊の言葉を聞くことで、息災、雨乞い、占いなどを行う。日本では青森県・恐山のイタコ(口寄せ)などが有名。

核弾頭保存棟・地下1階

この地下１階はいくつもの小部屋があるが、現段階で入ることができるのは右側の小部屋のみ。また女子トイレや所長室も、今は侵入することができない。よって次のエリアで必要なニキータミサイルを入手したら、すみやかに地下２階へ向かおう。また、アイテムを取るときに注意しなければならないのが、中央のフロアにいる敵兵の動き。突然方向転換したりするので、レーダーを見て距離をとっておこう。

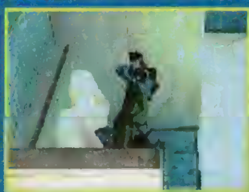


AREA POINT トイレにいる敵を倒せ!……Ⓐ

フロアを監視する敵兵は、一定の時間ごとに男子トイレへ入るのが特徴。トイレで用を足している敵は完全に無防備なので、ぜひ背後から倒してアイテムをゲットしよう。倒すための手段としては、接近しての首折りか、サプレッサーを装備したソーコムで攻撃するのがオススメだ。ただし首折りは、タイミングが遅れると敵に発見されてしまう場合がある。アクションが苦手な人はソーコムを使って安全に倒そう。



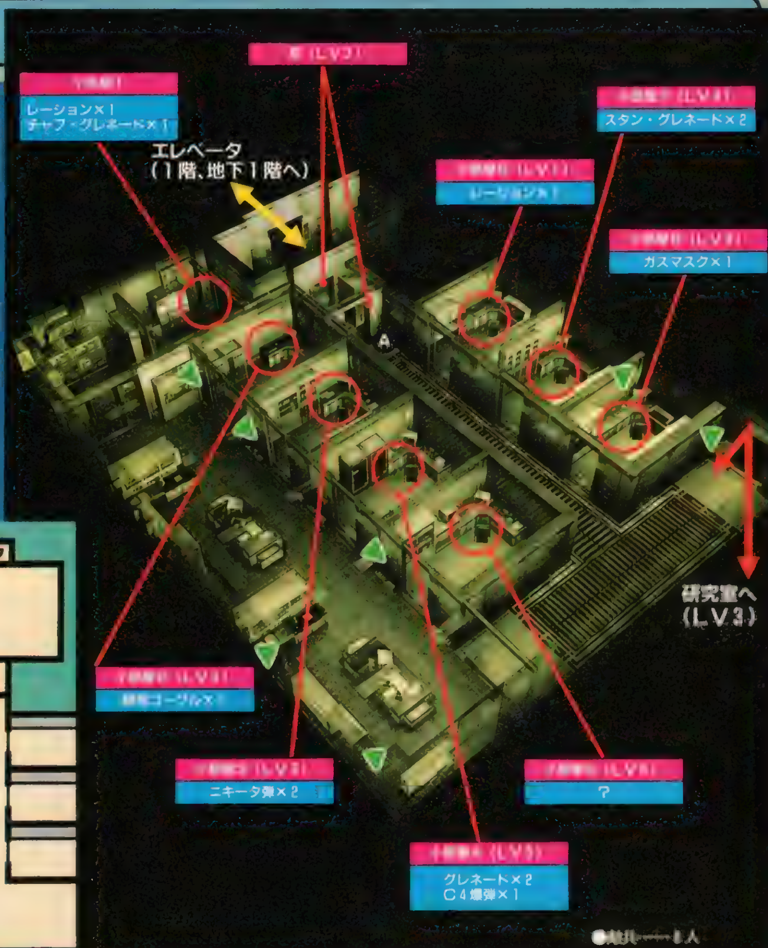
◀アイテムが十分なら、ニキータのみを入手しよう



◀物音を立てないように、慎重に接近すること。

核弾頭保存棟・地下2階

この地下２階は、エレベータのすぐ下の小部屋を除いて、常に毒ガスが充満している。しかも中央の廊下には電流が流れており、１歩でも足を踏み入れると大ダメージを受けてしまうのだ。よって目的地である研究室に入るには、ニキータミサイルで左上の部屋にある配電盤を破壊し、電流を止める必要がある。酸素の消費量に注意しながら、慎重にミサイルを操作しよう。また、配電盤を破壊したあとは、ガスマスクを入手して酸素ゲージの消費量を抑えるのを忘れずに。



AREA POINT ミサイルを誘導して配電盤を破壊せよ……Ⓐ

配電盤を破壊するには、右下の図にあるルートでミサイルを操作することになる。まず、最初の曲がり角では、壁にぶつからないように注意しながら✚キーを操作。そして①のポイントでは、ミサイルの速度が遅いとガンカメラに撃ち落とされてしまう。いったん✚キーから手を離し、ミサイルの速度を上げていこう。あとは道幅の狭い②から③までを通り抜ければ、配電盤はもう目の前だ。

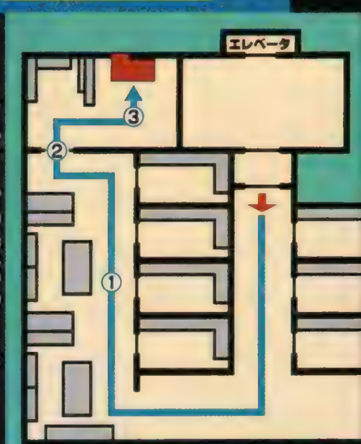


◀ミサイルを撃つときは、過って電気床に踏み込まないよう注意。



▲通常視点より、ミサイルの視点に切り替えたほうが操作しやすいはず

ミサイルの誘導ルート



用語解説 9 【OUTER HEAVEN】'80年代後半、南アフリカ奥地に築かれた武装要塞国家で、その実態は"伝説の兵士"ビッグボス率いる傭兵派遣会社。メタルギアの開発によって世界規模の軍事的優位を築こうとするも、スネークによって阻止される。【ザンジバーランド】OUTER HEAVENにおいてビッグボスが建設した、中央アジアの武装要塞国家。世界各地の傭兵たちが集い、その独立戦争は別名「傭兵戦争」と呼ばれた。



BATTLE VSサイボーグ忍者

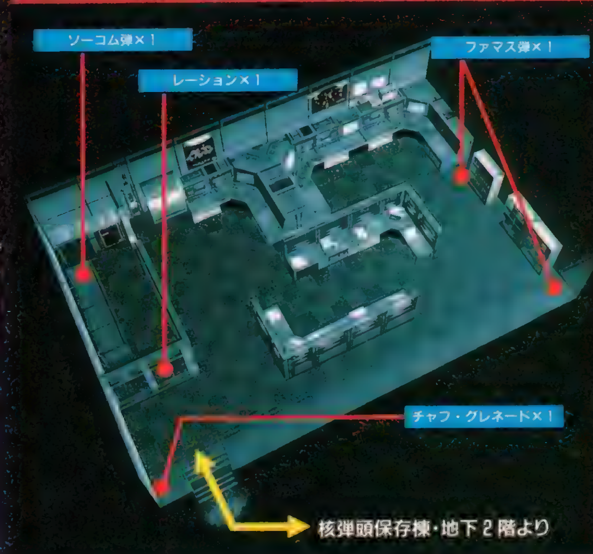
肉弾戦のみで勝負せよ!

研究室に侵入したあとは、あのサイボーグ忍者とのバトルが待ち受けている。まずこの戦闘で注意しなければならないのは、忍者に対して武器が一切通用しないということ。ソーコムやファマスなどで攻撃しても、すべて刀で跳ね返されてしまう。また、投げや首締めなどでもダメージを与えることはできないので、ここはパンチのみを使って攻撃しよう。その際は○ボタン3回押しでコンボを繰り出すと、1度に与えるダメージが高い。そしてもう1つ注意しなければならないのは、ダメージを与えるにつれて変化する忍者の攻撃パターン。それぞれの対処法を下に紹介したので、参考にしてこちらのダメージを最小限に抑えよう。



▶銃での攻撃は一切無効。しかも武器を使った場合は、刀による強烈な反撃を喰らってしまう。

研究室MAP



第1段階 回し蹴りに注意!

こちらの打撃を2回ヒットさせると、忍者は刀を収めて素手で攻撃してくる。このときの攻撃は、回し蹴りと、ジャンプからの踏みつけ攻撃の2種類。回し蹴りは攻撃範囲が広いので、できるだけ距離を取っておこう。攻撃のチャンスはこの回し蹴りをよけた直後だ。



◀回し蹴りのモーションが始まった瞬間に回避せよ!

第2段階 ステルス迷彩の対処法

忍者のLIFEゲージが約半分になると、忍者はステルス迷彩を使って姿を消す。このときにサーマル・ゴーグルを装備すれば、忍者の居場所を見つけることが可能だ。また、サーマル・ゴーグルがない場合でも、よ～く観察すれば、実は見分けることができるぞ。



◀肉眼で観察すると人型をした妙な部分が[illegible]

第3段階 接近してワープを誘え!

第3段階では、こちらが接近すると一瞬でワープし、正拳突きで攻撃してくる。これに対しては、まず忍者に接近してわざとワープさせる。そしていったんその場所から離れれば、よけることが可能。正拳突き後、しばらくは忍者は無防備なので、そこを狙っていこう。



◀正拳突きの[illegible]は しばらくの間動けなくなる

第4段階 プラズマに触れないように

LIFEゲージが残りわずかになると、突然忍者が暴走。その際、忍者の周囲の青いプラズマに触れると、ダメージを受けてしまう。この時点では武器攻撃がヒットするので、遠距離から銃で撃つのが安全だろう。そして3回攻撃すればイベントが始まり、戦闘は終了。



◀パンチは、プラズマが[illegible]

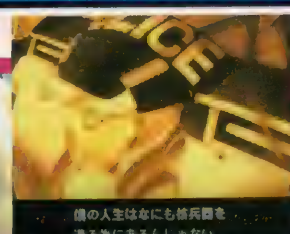
ストーリー解説⑥



オタコンとの会話

メタルギアは北の地下整備基地にある!

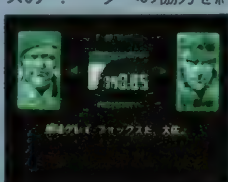
戦いに勝利したスネークは、ついに忍者の正体を知る。それはスネークのかつての戦友、グレイ・フォックスの変わり果てた姿だった。どうやらナオミは、事前にその正体を知っていたようだが、言葉をにごし、詳しくは語ろうとしない。そして忍者が去ったあと、ようやくスネークはハル・エメリッヒ博士(通称オタコン)と出会う。彼は自分の開発したメタルギアに核が搭載されたことに激しく怒り、核の発射を止めるため、スネークへの協力を約束するのだった。





▲イベントシーンでは、あの『ポリスノーツ』のワンシーンも登場!

◀メタルギアが平和利用されることを信じていたオタコンだが……。



▲忍者の正体を知り、スネークとキャンベルは驚きを隠せない……。



◀オタク・コンベンションの常連である彼の通称は、「オタコン」だ。

確認事項

- ●サイボーグ忍者の正体はかつての友、グレイ・フォックスだった!
- ●メタルギアは地下整備基地にある。
- ●オタコンからLV4キーを入手。
- ●メリルは敵兵に変装して地下1階にいる。

用語解説10

【グレイ・フォックス】本名フランク・イェーガー。FOX HOUND最高の名誉である「FOX」の称号を持つ男。OUTER HEAVEN蜂起の際に捕虜となったが、スネークに救出された。その後、FOX HOUNDと敵対する立場になり、スネークに倒される。【マンハッタン計画】第2次世界大戦中に、アインシュタインの発案によって開始されたアメリカの原爆製造計画。1945年7月16日、ニューメキシコ州で人類初の原爆実験を行った。

核弾頭保存棟・地下1階②

オタコンとのイベントが終了したら、次は地下1階にいるメリルと会うのが目的だ。ただしメリルは敵兵に変装しているので、まずは下のポイントを参考にして見分けよう。そしてメリルを確認したら、わざと彼女の視界内に入る。するとメリルが女子トイレに逃げ込むので、急いで追いかけて1番奥の個室に入れば、イベントが発生するのだ。また、イベント終了後は、しばらくの間メリルが行動をともにすることになる。

AREA POINT メリルを見分けるには?

変装しているメリルは一見普通の敵兵と区別がつかないが、判別法は2つある。1つは敵兵の初期位置だ。エレベータで地下1階に到着した直後、メリルはたいてい中央の部屋のドアのそばにいる。よって急いで接近すれば、すぐに彼女の視界内に入ることが可能だ。ただしこの場合は、彼女が移動してしまうと判別が困難になる。そんなときは、2つめの見分け方である歩き方に注目してみよう。メリルはお尻を大きく振りながら歩いているので、主観視点か双眼鏡でお尻を見れば判別がつく。他の敵兵に見つからないように注意しながら観察しよう。



◀お尻を振って歩いているのがメリル。やはり女らしさは隠せない?

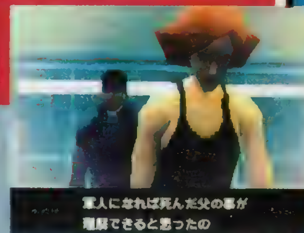


◀メリルが逃げ出したら、急いで女子トイレの奥まで追いかけよう。

ストーリー解説⑦

メリルとの出会い





▲湾岸戦争で戦死した父親のことを理解するため、自らも軍人となったメリルだが……。

戦う決意を新たにするメリル

ついに出会うことができたスネークとメリル。そしてスネークに会った安心感からか、メリルは軍人になった理由を語り始める。かつてのFOX HOUNDに対する憧れや、戦争で死んだ父のことを……。だがそんなメリルに対し、スネークは「戦場に英雄はいない」と言い放つ。冷徹ともいえるその言葉を聞き、メリルは自分の甘さを痛感するのだった。

確認事項
- ●LV5のIDカードと、PALキー1つを入手。
- ●PALキーはあと2つある?
- ●地下整備基地に向かうため、まず所長室へ向かう。

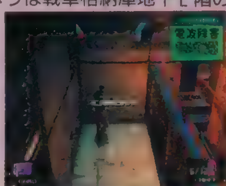
AREA POINT 敵がいないあいだにアイテムを回収

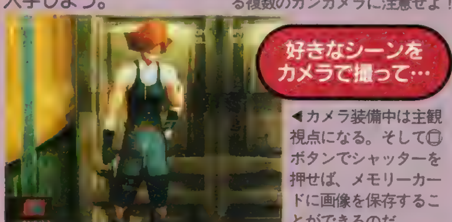
メリルとのイベントが終了すると、地下1階にいた敵兵が全員いなくなる。そこで所長室へ向かう前に、まずはここにあるアイテムを回収してしまおう(メリルと会ったあとに初めて出現するものもあるので)。ただし、メリルと一緒に行動するようになると、エレベータは使用不可能。他のフロアへは行けないぞ。


◀メリルからもらったID[illegible]

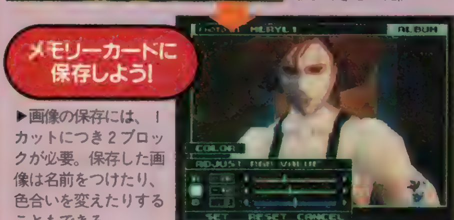
CHECK 7 メリルに会う前に"カメラ"をゲット!

メリルと会う前に入手しておきたいのが、特殊アイテムの「カメラ」。このカメラは戦車格納庫地下2階の武器庫南の奥にあり、LV4のIDカードがあれば入手可能だ。ただし、メリルに会ったあとは、しばらく武器庫に向かうことができない。オタコンとの会話イベントの直後に入手しよう。


▲カメラを取るときは、室内にある複数のガンカメラに注意せよ!

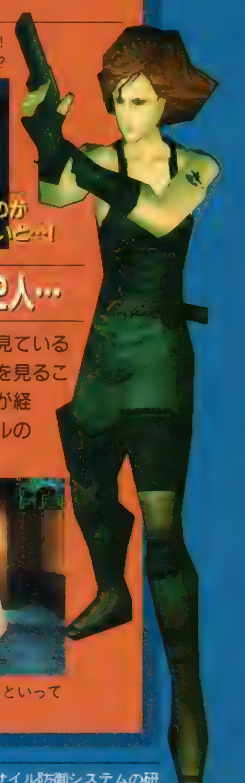


◀カメラ装備中は主観視点になる。そして○ボタンでシャッターを押せば、メモリーカードに画像を保存することができるのだ。



▶画像の保存には、1カットにつき2ブロックが必要。保存した画像は名前をつけたり、色合いを変えたりすることもできる。

注目! メリルに隠された秘密を大公開!



1 デモ時のメリルの服装が変化する!!

メリルと出会うイベントのとき、スネークが女子トイレに入ってから、5秒以内に奥の個室へ入ってみよう。すると、ポリゴンデモ時のメリルの服装が下着姿に変化する。男性プレイヤーは必見!



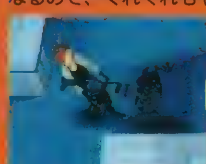
▲奥の個室に入るのが遅れると、普通の服装だが……。



▼5秒以内なら下着1枚に!着替えが間に合わなかった?

2 メリルの強烈な平手打ち!

メリルと一緒に行動しているときは、武器やパンチで彼女を攻撃できる。ただしその場合は、直後にメリルの平手打ちを喰らうことになるのだ。当然、LIFEゲージも減少してしまうぞ。また、メリルのLIFEゲージが0になるとゲームオーバーになるので、くれぐれもやり過ぎないように。


▲周囲に敵もいないことだし、ここはメリルと勝負!



▲結局ダウンしたのはスネーク。反省してます……。

3 見つめ合う2人…

主観視点でメリルを見ていると、メリルが照れる姿を見ることができる。また時間が経過するにつれて、メリルのセリフも変化するぞ。



▲「男性に興味を持たない」といっていたわりにはホレっぽい?

用語解説 11 【SDI】戦略防衛構想。別名スターウォーズ構想と呼ばれる。レーガン政権下のアメリカにおいて、1983年3月、弾道ミサイル防御システムの研究開発構想として発表された。【TMD】戦域ミサイル防衛構想。SDIに代わり、1993年6月にクリントン政権が打ち出したもの。ミサイルの発射を人口衛星で探知し、弾道を計算して陸海空からミサイルを発射、高空、低空の2段階で敵ミサイルの弾頭を破壊しようとする計画。



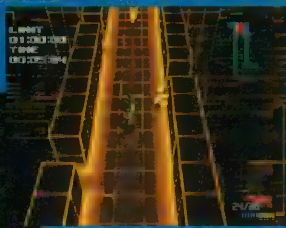
大ハマりの練習モード

VRトレーニングで腕を試そう!!

初心者から上級者まで誰でも楽しめるモード

ストーリーとはまったく関係のない「VRトレーニング」だが、このモードではスネークの基本操作をはじめ、潜入方法や戦闘テクニックなど、さまざまな操作を練習することが可能。また、いかに早くゴールできるかを競う「タイムアタック」や「サバイバルミッション」など、本編よりも夢中になってしまうようなモードもある。ただ、これらのモードは右の流れのようになっており、特定のモードをクリアしないと遊ぶことはできないので注意しよう。ちなみに、ソーコム以外の武器やアイテムは使うことができないのであしからず。





◀▲タイムアタックに挑むなら、まずは「メタルギア～」の基本操作や簡単なテクニックをここでマスターしておきたい。

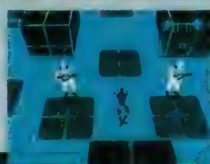
トレーニングモードの流れ

- トレーニングモード
- ▼ タイムアタックモード
- ▼ ガンシューティングモード
- ▼ サバイバルミッション

STEP 1 基本をマスターせよ

スネークの基本操作は、できれば本編を遊ぶ前に**「トレーニングモード」**で必ず覚えるようにしたい。そうすればスムーズに本編を進めることができるからだ。このトレーニングモードは制限時間もなく、初心者でもクリアできるほど簡単なのでぜひチャレンジしてほしい。

また、敵の視界範囲や監視カメラの動きを覚えたり、物音で敵をおびき寄せるなどの操作を試してみて、実戦で使えるパターンを考えるのも1つの手だ。





◀▲ビハインドモードやホフクに慣れておけば、実戦で困ることはない。ついでにコンボや首折り、投げなども覚えてしまおう。

STEP 2 投げや敵の死角を狙え

「トレーニングモード」をクリアすると出現する**「タイムアタックモード」**。トレーニングと違って制限時間があるため、モタモタしているとクリアできなくなる。敵の背後から投げてダウンしている間に走り抜けたり、敵の視界範囲の届かない死角をうまくついてクリアを目指そう。最終的に、全ステージの1位の記録（ベストタイム）を塗り替えられるようになってほしい。



▲敵の背後から投げて時間短縮。これさえ覚えておけば、ほとんどのステージでベストタイムをたたき出すことができるはずだ。

STEP 3 走り撃ちでタイム短縮

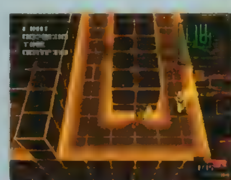
「タイムアタックモード」をクリアすると遊べる**「ガンシューティングモード」**。このモードでは銃（ソーコム）の操作を覚えることができるが、ぜひ上級テクニックである走り撃ちも一緒にマスターしてほしい。タイム短縮はもちろんのこと、本編で必要となったときに役立つからだ。走り撃ちについての詳しい使用法は、P.31に掲載しているのでそちらを参考に。またタクティカル・リロードを使ったり、敵を必ず3発で仕留めるクセをつければ、さらにタイムを短縮できるので、ベストスコアを狙う人は覚えておくといいだろう。

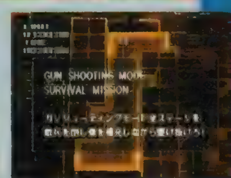


◀タクティカル・リロードや走り撃ちは、タイム短縮に欠かせないテクニックだ。

STEP 4 すべてのテクニックを駆使しろ

今まで覚えてきたすべてのテクニックを使う**「サバイバルミッション」**。「ガンシューティングモード」をクリアすると出現するが、難度は格段にアップしている。10ステージすべてを7秒以内でクリアしなければならず、弾も倒した敵から補充していかなければならない。敵の死角を探し出し、タクティカル・リロードや走り撃ちなどを使ってステージ制覇を目指すのだ！





▲一瞬のミスも許されない「サバイバルミッション」をクリアできるか？
◀ときには思い切りのよさが必要。成功すればタイム短縮になるぞ。

サバイバルミッションをクリアすると……

「トレーニングモード」から「サバイバルミッション」まですべてのモードをクリアすると、「テクニカルデモンストレーション」が出現。これを選択すれば、開発者によるとてつもないプレイ（ガンシューティングモード）が見られる。このプレイを参考にして、開発者のタイムを超えよう！

「ガンシューティングモード」開発者ベストタイム

STAGE 1	3：16	STAGE 6	8：74
STAGE 2	7：98	STAGE 7	6：30
STAGE 3	13：74	STAGE 8	4：79
STAGE 4	10：81	STAGE 9	11：96
STAGE 5	6：94	STAGE10	13：93



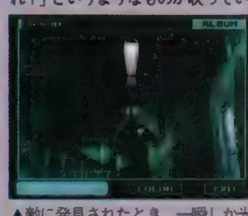
◀驚異的なタイムと究極のプレイが見られる。



▶一応開発者のタイムを超えることは可能だ。

緊急募集！ キミが撮った戦場写真を送れ!

キミのオリジナルの戦場写真を大募集!! 左ページで紹介した特殊アイテムの「カメラ」で撮った、とっておきの写真をメモリーカードで編集部まで送ってほしい。ド迫力の戦闘シーンや「えっ、こんなところにこんなものが!?」的な証拠写真、アラスカの大地を写した風景写真、「何だ、これ？」というようなものが映っている謎の1枚………などなど、キミのオリジナルのスクープ写真ならなんでもOK！ グレードの高いものは、10月23日発売のVol.88で紹介。そして、とくに優秀な作品には賞を進呈し、受賞作品に小島秀夫監督のサインを入れた特大画面写真や豪華「メタルギア～」グッズを贈るぞ!! 応募は1人につきメモリーカード1個まで。写真は1人につき最大7枚まで可。しめ切りは9月24日（当日消印有効）。どしどし送ってくれ!!



▲敵に発見されたとき、一瞬しか光らない目を撮ったり……。

戦場写真の応募方法

写真データの入ったメモリーカードを封筒に入れ、1郵便番号、2住所、3氏名、4性別、5年齢、6職業（学年）、7電話番号、8100文字以内の写真の説明（日本語で。写真が複数の場合は写真ごとにすべて題名をつける）を明記した用紙と、メモリーカード返送用封筒を同封のうえ、P.220の「おたよりのあて先」の「メタルギア戦場写真」係まで。同封する返送用の封筒にも、必ず送料分の切手を貼り、自分の郵便番号、住所、あて名を書いておくこと。※写真のカラー調整は可とします。

PlayStation

今までに存在しなかったアクションゲームを打ち立てる。その強い共通意識から、開発プロジェクトはスタートした。どんなゲームにも到達できなかった、かつてないスリル、緊張感、臨場感、感動を経験できるゲームシステム。従来のゲームのように、敵を手当り次第に倒すという、リアリティのまったくない戦闘アクションとは一線を画す。敵に発見されることなく敵地に潜入し、任務を遂行する一極限のスリル、緊張感、が「メタルギア ソリッド」のゲームコンセプトだ。監視カメラ、サーチライトを回避し、しかも、足音、水たまりの波紋、足跡にまで注意を払い行動する。すべての瞬間が息もつかせぬ緊張の連続となる。妥協は一切していない。それは、映像についても同じだ。緻密なアクションを可能にするリアルタイムフルポリゴン映像、主人公や周囲の状況によって刻々と視点が変化する映画手法的カメラワークとサウンドが臨場感を煽る。さらに、テーマ。反戦反核、政治思想、人類への警鐘など、従来のゲームでは重いという理由で避けられてきたテーマ性、限り無くリアルなストーリーを導入。まさにハリウッド映画をインタラクティブにプレイする感覚である。これほどプレイヤーと一体化したゲームは過去に例がない。

……………………すべては、スリルのために。メタルギア ソリッド

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

「メタルギア ソリッド」好評発売中

プレイステーション用ソフト
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

「幻想水滸伝II」体験版がメタルギアに付く！

好評発売中プレイステーション用ソフト「メタルギア ソリッド」に「幻想水滸伝II」体験版を付属。

東京ゲームショウ'98秋
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
日時：10月10日（土・祝）・11日（日）10:00〜17:00
お問い合わせは 東京ゲームショウ イベント事務局 TEL.03-3591-1421

T&ESOFT





ミス徳川学園コンテスト実施中!



南山あおい【みなみやま　あおい】(高等部2年生)	金城かなれ【きんじょう　かなれ】(高等部2年生)	覚王山なるみ【かくおうざん　なるみ】(高等部3年生)	大曾根ちはや【おおぞね　ちはや】(高等部体育教師)	納屋橋ふしみ【なやばし　ふしみ】(中等部2年生)	広小路にしき【ひろこうじ　にしき】(中等部2年生)	鶴舞いずみ【つるま　いずみ】(高等部1年生)	極楽みずほ【ごくらく　みずほ】(高等部2年生)

私たちの声が聴きたい人は

私たちのプロフィールを知りたい人は

ミス徳川学園の投票もできます



プレイステーション版　今冬発売予定

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞 Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞：ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット　10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット　50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット　50名様

●応募方法：官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
①住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤所有ゲーム機　⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前　⑧気に入った女の子へのメッセージ
●応 募 先：〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局
●しめきり：12月14日(月)当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757

03-5280-5722 ソナタテレホンサービス、9/11(金)より開始!
(通話料以外の料金はかかりません)

http://www.sonata.ne.jp ソナタホームページ、情報発信中!
ソナタのゲーム情報も満載! アクセス、待ってます。

"ソナタ"がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
"SONATA PREVIEW"
全コレクション99種類
9月下旬発売
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



東京ゲームショウ '98秋
10月10日(祝) 11日(日)

私たちに逢いに来て！
徳川学園が、幕張メッセに出現!! 声優イベントやソナタプロフィールCD配布など内容も盛りだくさん。ソナタの全貌は東京ゲームショウで！
〈ブース番号　6-南-1〉

株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地　ホームページ http//www.tes.co.jp/


素直に熱中できるソフトだった。
「ワルキューレの冒険」、グラフィック無茶苦茶きれいになってますよね。これが一本のソフトとして両方楽しめるとすれば非常にお買得なんじゃないでしょうか。
電撃プレイステーション編集長　渡部雅人
NAMCO ANTHOLOGY Vol.2
ナムコアンソロジー2
SLPS 01221
namco
各タイトルごとにオリジナルとアレンジの2タイプで楽しめる、お得なソフト。
パックアタック
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
ナムコクラシックII
キング オブ キングス
「ナムコアンソロジー2」98年9月23日発売 価格5,800円（税別）
東京ゲームショウ'98秋
●前売券：一般 1,000円
●当日券：一般 1,200円
一般 中学生以上（小学生以下入場無料）
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
展示ホール1～8
開催日：10月10日（土・祝）・11（日）
10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ
「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
namco
©NAMCO LTD. phone 03-3756-7651 http://www.namco.co.jp/
NO RESALE
このマークは 異許諾での ゲームソフトの中古売買を 禁止するマークです。
当社は本ソフトの中古販売・無断複製・レンタルは一切許可しておりません。

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



スターオーシャン セカンドストーリー
DESTREGA
センチメンタルジャーニー
Blaze&Blade Busters
ときどきホヤッチオ
BRAVE FENCER武蔵伝
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～
私立ジャスティス学園
実況パワフルプロ野球'98開幕版
アストロノーカ
Echo Night
お嬢様特急
落ちゲーやろうぜ!

イラスト/ヘルカオス

スターオーシャン セカンドストーリー

DISC2の中盤〜終盤までを一気に集中攻略！
さらに、10大お得情報を一挙大公開するぞ!!

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ※「アストロノーカ」体験版同梱
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

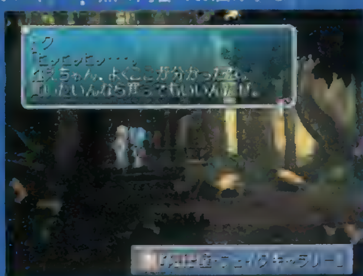
発売からすでに約1カ月たったけど、そろそろクリアした人も多いんじゃないかな？ でも、今回P.56〜P.57で紹介している情報はクリアしている人でも必見の価値あり！ とくに"隠しダンジョン"をクリアせずして本作を遊び尽くしたとは言えないぞ。（小岩）

チサトを仲間にする方法を紹介して、これでキャラ全員分の仲間になる条件を紹介したことになるんだな。これで、パーティ編成も自在にできるようになる(!?)んだな。（傭兵）

『SO2nd』攻略第3弾！ストーリー終盤までを徹底攻略

DISC2に突入して、ストーリーがますます盛り上がる話題の大作RPG「SO2nd」。攻略第3回目となる今回は、十賢者戦を間近に控えたストーリーの終盤までを徹底的に攻略していく。さらに、キミの冒険に必ず役立つお得な情報も一挙に公開。すでにクリアしてしまった人も、思わず試したくなる情報満載だ。とにかく、今回もボリューム満点の内容でお届けする。





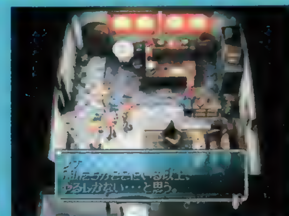
▲急展開のストーリーも目が離せないぞ

▶今号だけのお得情報は絶対に見逃せない！

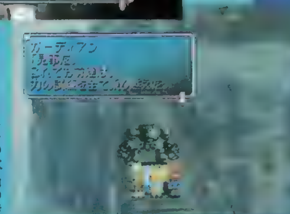
STORY

真の敵"十賢者"の出現。そして、新たな惑星"ネーデ"での冒険。数々の謎が明らかになる中、主人公は十賢者に対抗する力を得るべく、愛、勇気、力、知恵の4つの場を訪れるのであった。彼らを待ち受けるものは……。





◀十賢者を倒すべくクロードたちは意を決する！ これからが本番だ!!



▶クロードたちの本当の戦いは始まったばかり。

◀レナの故郷であるネーデではさまざまな事実が明らかになる。

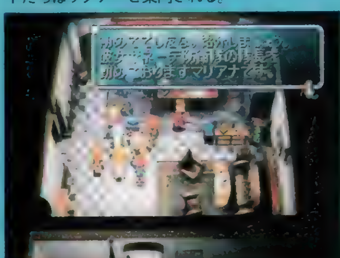
セントラルシティ

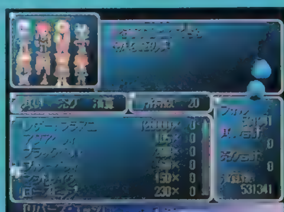
S 宿屋 食物屋 武器屋 スキルギルド 道具屋

※囲み内の **S** マークはショップを表しています

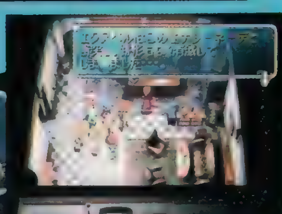
愛、勇気、知恵、力の4つの場で宝珠を入手したら、いったんセントラルシティのナール市長に会いにいこう。すると、市長の口から敵の本拠地"フィーナル"への進軍計画を聞くことになるのだ。これ以降はラクアに着くまで強制イベントとなっているため、特に何もすることはない。前号で紹介したPAなどをやり残した人は、市長と話す前にすべてを終わらせておこう。

▼作戦の指揮をとるマリアナを紹介され、クロードたちはラクアへと案内される。





◀アイテムの補充も忘れずに。必ず道具屋に寄っておくこと。



▲ナールから、エクスペルに起こったことを聞かされる一行。



十賢者との決戦が迫る！

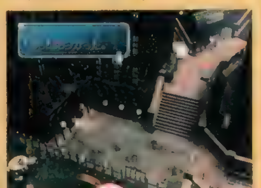
◀今まさに、全宇宙の存亡をかけた壮絶な戦いの火蓋が、切って落とされようとしている。

CHECK POINT 新聞記者チサトを仲間にしよう！

チサトを仲間にするには特定の条件を満たさなければならない。そこで、ここではチサトを仲間にする方法を詳しく紹介するぞ。右に掲載している一連の手順をしっかりチェックして、チサトを仲間にしよう。

チサトを仲間にする方法

1. セントラルシティでチサトを目撃する
2. ノースシティでチサトを目撃する
3. 紅水晶の洞窟でチサトの名刺を拾う
4. セントラルシティのシティホール3階ネーデ新聞社にいるチサトに名刺を渡すと仲間になる



▶セントラルシティの左側の路地にチサトがいるぞ。



◀ノースシティではチサトが木の陰に隠れている。



▶紅水晶の洞窟では、転んだチサトが名刺を落とす。



▲名刺を渡すと選択肢が発生する。このチャンスを逃すと二度と仲間にならないので注意。

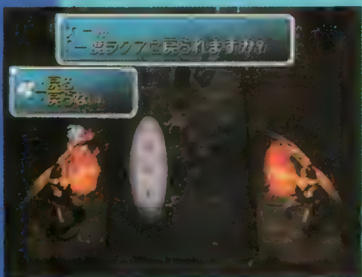
ラクアネーデ防衛軍

ナールとの会話後、彼の案内で訪れることになるラクア。お店などは存在しないが、フィーナルへの唯一の移動手段である紋章生物の〝ヘラッシュ〟がいるぞ。宝箱などがあるわけではないので、今のところは中継地点とだけ考えておけばいいだろう。

▶大きな口からのぞく巨大な牙から凶暴なイメージを持たれがちだが、実際はおとなしい生物らしい。







▲残念ながら建物内には何も落ちていない(悲)

▶ここから北に進むとフィーナルに行ける。

◀ヘラッシュに乗れば再びラクアに戻ることができるぞ。



いよいよ最終決戦か!?

CHECK POINT 雪に覆われた町ギヴァウェイへ行こう

力の場を北へ進んだところに、ギヴァウェイという町がある。ストーリー上ではまったく行く必要のない町だが、アイテムクリエーションなどで使うアイテムが多数売られているのだ。もちろんPAも存在するので、フィーナルに行く前にぜひとも訪れたい場所である。





▲ここにはノエルの実家がある。フェアリィグラスの入った宝箱も!

◀大学を入ってすぐのところに行商人がいる。彼に話しかけよう。

フィーナル

目標クリアレベル90

建物の中に入ると、十賢者の内の3人がクロードたちを待ち受けている。ここでは、十賢者の本当の目的を聞かされることになるぞ。そして、最終段階にまで達した彼らの計画がついに実行される。しかも、そのターゲットはなんとロニキスが艦長を務める宇宙船〝カルナス〟だった! 果たして計画を阻止することはできるか!?

宇宙船カルナスの運命は……

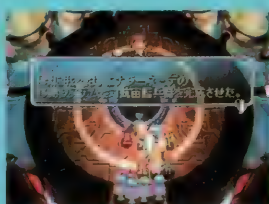
▶惑星破壊兵器の放ったエネルギー弾がカルナスに襲いかかる!



◀十賢者のあまりの残虐さにクロードは怒りをあらわにする。



▲不気味な雰囲気を放つ建造物の中で十賢者たちが待ち構えている。



▲十賢者は惑星を破壊するほどの威力を持つ恐ろしい兵器を完成させていた。



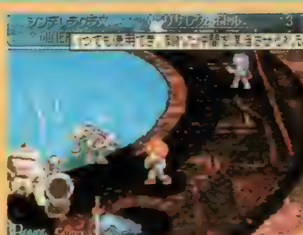
クロードの怒りが爆発!

CHECK POINT 驚異のボス3連戦! ペース配分が勝利のカギ!?

このフィーナルではボスと3回連続で戦うことになる。1戦目と2戦目はタキコドゥスとミサイル64が同時に出現し、3戦目は十賢者の1人〝ザフィケル〟が相手となるぞ。いずれのボスもハンパじゃなく強いので、持久戦は必至。この時点でもっとも威力の高い必殺技や魔法を、何度も使うことになるだろう。そうすると一番恐いのがMPの残量だ。ブラックベリィやシロップ系の回復アイテムをたくさん用意しておかないと、連戦を勝ち抜くことは難しいぞ。



◀戦闘の合間に回復することができないので残りHPに注意。





▲値段は張るけどリキュールボトルなどの復活アイテムも多めに購入しておくと、少しは安心して戦えるぞ。

◀ザフィケルだけは攻撃してもダメージを与えることができない。つまり倒すことは不可能なのだ。

BOSS 中ボス

まず、やっかいなのがタキコドゥス。攻撃力が異常に高く、連続でダメージを与える特殊攻撃を持っている。しかも、1人を集中的に狙ってくるので、ロングレンジからの必殺技や魔法の集中攻撃でまっ先に倒そう。ミサイル64は、威力絶大のミサイルで攻撃してくる。だが、接近して発射するヒマさえ与えなければ、実に簡単に倒すことができるぞ。

タキコドゥス



HP	25500	MP	50
弱点	雷	耐性	水風炎光

ミサイル64



HP	18000	MP	0
弱点	風	耐性	なし

アームロック

S 武器道具屋 宿屋 食物屋 スキルギルド

かつて十賢者に対抗するための兵器を研究していた紋章兵器研究所へ行くために訪れるアームロック。ここでは、ナールの使いの話を聞いたら、そのまま町の北奥にあるトランスポートへ行きイベントを進ませてしまってもＯＫだ。



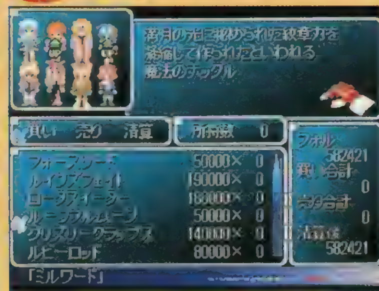
◀なんと十賢者の本当の目的は宇宙の崩壊らしい……。

ＰＡチェック

名前	場所	内容
プリシス(ク)	ミラージュの家	ミラージュの家の機械をいじっている(選択肢が発生)
アシュトン(ク)	カフェ	アシュトンにお茶に誘われる
アシュトン(ク)	カフェ	レナにお茶に誘われる(※１)
プリシス(ク)	宿屋	プリシスに目隠しをされる
レオン(ク)	ミラージュの家	レオンがホームシックにかかる
エルネスト(レ)	宿屋	エルネストとエクスペルについて話す
プリシス(レ)	ミラージュの家	プリシスが機械いじりに夢中になる

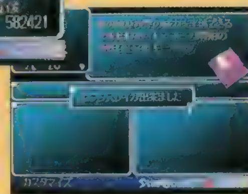
CHECK POINT 全員分の武器を買いそろえよう

この町には、これまでに立ち寄った町の武器屋とは比べモノにならないほど強力な武器が売っているぞ。しかも、全キャラ分用意されているので、パーティ全員の装備を整えるいい機会かも。ただし、強力な分だけ価格が高いので、所持金を考慮して、少しずつそろえた方がいいだろう。



▲その時点で装備している武器を下取りすれば、結構安く済むはずだ。

どんな強敵もこれでイチコロ!?



◀カスタマイズでさらに強い武器に改造するのも一つの手かもね。

紋章兵器研究所

紋章研究所に着いたらナールの言葉に従って研究所の中枢部へ行こう。そこでは、データとして残された究極の武器の製造法が手に入り、再びアームロックに戻ることになる。また、この研究所ではレナの出生の秘密がついに明かされるぞ。

レナの過去に何が……



▲過去の記録の残された研究所でクロードたちが知った衝撃の事実とは?



▶右の写真の場所にマインドリングが入っている宝箱が落ちている。

Item マインドリング

アームロック

S 武器道具屋 宿屋 食物屋 スキルギルド

研究所からアームロックに戻ると、息をつくヒマもなくナールに連れられて一軒の家に行くことに。すると、そこには究極の武器を作ってくれるというミラージュ博士が待っていた。さっそく武器を作ってもらおうとするが、博士の話によると武器の製造には〝レアメタル〟という鉱石が必要だという。その話を聞いた一行は、ナール市長から鍵をもらい受け、レアメタルがあるというミーネ洞窟へと向かうのだった。



▲ミーネ洞窟はアームロックを西の方角に少し進んだ離れ小島にあるぞ。



◀レアメタルは肉体が鉱物で形作られているバーク人から採取することになるらしいのだが…。

ＰＡ総チェック! 今回の攻略範囲までに発生するＰＡを大公開!

ここでは、前号で紹介できなかったプライベートアクション(以下ＰＡ)を町ごとに紹介していこう。なお、これらのＰＡの中には特殊な条件が必要なＰＡもあるので、見落としがないように注意してほしい。

セントラルシティ

この町で新たに発生させることができるＰＡイベントは2つ。両方とも発生させるのにこれといった条件は必要ないので、簡単に見ることができるぞ。とくに、クロードのＰＡイベントは、彼のカッコイイ一面を見ることができるので、ぜひ見ておこう。

名前	場所	内容
クロード（レ）	中央広場	クロードの後悔を聞く(※２)
ノエル（ク）	宿屋５階	ノエルと自然について話す(※２)

ノースシティ

発生するＰＡイベントは2つ。プリシスの場合は、話しかけるだけでＯＫ。逆にオペラ、クロードのＰＡは条件が複雑なので、発生させるのはかなり複雑だ。下の表で発生条件をよく確認しておかないと見るのは難しいぞ。

名前	場所	内容
プリシス（ク）	中央広場	プリシスが父親の心配をしている
オペラ・クロード(共)	サイナード飼育場	オペラとクロードがアツアツに(?)(※３)

ギヴァウェイ

ギヴァウェイで発生するＰＡイベントは全部で9つ。数が多いが、ほとんどのイベントはＰＡを起こすだけで発生する。といっても中には特殊な条件が必要なものもあるので、注意が必要だ。なお、レナ編でのノエルのＰＡはかなり笑えるので、ぜひとも見てほしい。



◀どのイベントもすっごく面白いぞ。

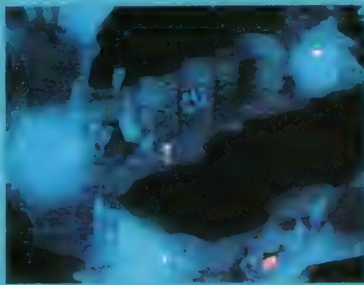
名前	場所	内容
プリシス（ク）	ギヴァウェイ入口	プリシスと隠れんぼをする(※４)
チサト（ク）	大学内	チサトがネーデの歴史を調べる
ノエル（ク）	ノエルの実家	ケルメと会い、あいさつをする
エルネスト（ク）	大学内	大学の試験について話をする
プリシス（レ）	ギヴァウェイ入口	プリシスと隠れんぼをする(※４)
チサト（レ）	大学内	十賢者の資料について話す
クロード（レ）	大学内	クロードがレナに疑問を投げかける
ノエル（レ）	ノエルの実家	ケルメにノエルとの仲を疑われる
アシュトン（レ）	宿屋２Ｆ	アシュトンと占いをする(※５)

【注】ＰＡチェックの中の※印の意味　※１：クロードがアシュトンにお茶に誘われるイベントで、あるものを注文しないと発生しない。※２：１回目のフィーナルのイベント終了後発生。※３：エルネストがパーティにいないとき。※４：マーズの村のＰＡで、プリシスと隠れんぼの約束をしている必要がある。※５：誕生日を知っていること。
また、表内の(ク)はクロード編、(レ)はレナ編、(共)はレナ編、クロード編共通の意味を表している。

ミーネ洞窟

目標クリアレベル95

このダンジョンは仕掛けこそないが、同じような地形が多いため意外と迷いやすい傾向が強い。こまめに右のマップと現在地を見比べながら慎重に進もう。そして、一番奥にたどり着けばボス戦に突入する。勝利すればレアメタルを入手することができるぞ。



◀奥に続いてそうな道でも通行不可能という場合が多いので、惑わされないように気を付けよう。

Item

③ダミードール
④アセラス
⑤ライトニングガン
⑥辞典
⑦特効薬
⑧ミーティアライト
⑨フレッシュシロップ
⑩気付け薬
⑪ミスリルメッシュ
⑫スミスハンマー





▲宝箱の中身は便利なモノばかりなのですべて回収しよう。

◀ダンジョンを一番奥まで進むと、とてつもなく巨大なバーク人が襲いかかってくるぞ。

暗闇の奥に潜む巨大な影……

BOSS 中ボス バーク

通常はまったく動かないが、一定量のダメージを与えるごとに平均ダメージ4,000以上の強力な魔法"ルーズベイタンス"を使ってくる。倒すとミスリルを落とす。



HP	1500000	MP	400
弱点	なし	耐性	なし



◀集中攻撃で倒そうとしても魔法での反撃が恐いだけ。ある程度ダメージを加減しながら、時間をかけて戦おう。

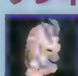
CHECK POINT ブレイクウイングに注意!!

このダンジョンに出現するモンスターの中で一番やっかいなのがブレイクウイング。このモンスター、単体でも手強いうえに集団で現れることが多いのだ。かといって獲得できる経験値とフォルが多いわけでもないため、割に合わない。ボス戦に備えて体力を温存する意味も含めて、ブレイクウイングに遭遇したら迷わず逃げること。



▲一瞬の迷いが命取りになることも。戦闘開始直後に魔法を使ってくることが多いので、逃げ遅れると大ダメージを受けることになるのだ。

ブレイクウイング



HP	30000
MP	100
EXP	7600
フォル	2020
弱点	雷

魔法使いタイプのモンスター。複数の同種のモンスターと一緒に出現することが多く、全員でスターフレアの魔法を使ってくる。接近戦に持ち込んで魔法を使わせない戦法がもっとも理想的。



マップの見方：——▶は、マップのつながりを表している。1は、ダンジョン内に落ちている宝箱の位置、そして番号は、アイテムリストにある中身と対応している。Sは、セーブポイントのある位置を表している。EVENTは、中ボス戦が起こる場所を表している。

特別企画



冒険にとっても役立つ10大㊙情報を大公開!!



『SO 2nd』をすでにクリアしてしまった人、ただいまプレイ真っ最中の人、どちらにも役立つお得情報を一挙に大放出！　イベント情報から戦闘情報まで、バラエティ豊かに教えるこのコーナー。これで攻略がより楽しくなる！

特大スクープ!

情報その1 隠しダンジョンの存在が発覚! その真相に迫る

とっておきの最新情報は、ついに明らかになった隠しダンジョンの存在！　地下13階にもおよぶ広大なダンジョンの中には見たこともない宝が眠っている……。しかし、隠しダンジョンに行くにはいくつかの条件を満たさなければならないのだ。そこで、ここではその条件と手順を詳しく紹介していくぞ。

STEP1 ラスボス直前でセーブ

まず、最初の条件はラストダンジョンの最深部、それもラスボスの直前に設置されているセーブポイントでセーブすること。いきなりの難しい条件だが、これを満たさない限り隠しダンジョンへは行けないぞ。



◀左の写真の場所にあるセーブポイントが目的の場所となる。

STEP2 ファンシティからエクスペルへ



◀流行のヴァーチャルリアリティで仮想のエクスペルへGO！

次の目的地はファンシティ。STEP1の条件を満たした状態で、闘技場の中にいる"謎のじいさん"に話しかけると選択肢が発生する。ここで、「お願いする」の選択肢を選べばエクスペルに行けるのだ。

STEP3 隠しダンジョンへ突入!!

謎のじいさんに記憶を蘇らせてもらい、仮想世界のアーリア村に着いたら町の外に出てサイナードに乗ろう。あとは、アーリア村の南西の方角にある砂漠に囲まれた島に行けばOK。島の中央に隠しダンジョンが見えてくるはずだ。レッツ突入！





▲▶隠しダンジョンの中には、見たことのない宝物や知らないモンスターがいっぱい。キミの好奇心をくすぐるような未知の世界が広がっているのだ。

情報その2 PAで経験値を稼ぎ放題!?

ストーリー序盤から敵が強くて困っているという人に朗報！　とっても簡単にレベルを上げられる方法を教えちゃうぞ。方法はいたって単純。その一連の手順やPAの発生条件は下で紹介しているので、そちらをチェックしてもらいたい。

本来PAイベントは一度しか発生しないものだが、このイベントだけは特別。何度でも繰り返し発生させることができるのだ。ただし、このPAイベントはクロード編でしか発生させることができないので注意しておこう。

PAの発生条件

ラクール武具大会終了

▼

ラクールPA
家出少女と出会い
「放っておけない」を選択

▼

ハーリーPA
倉庫で家出少女と再会
「放っておけない」を選択

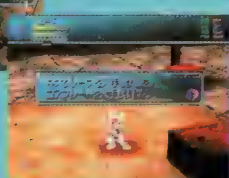
▼

ザンドの手下との
戦闘に勝利する

再びPAを実行



◀ハーリーPAで戦うザンドの手下はかなり経験値が高く、経験値稼ぎに最適。クロードのレベルUPポイントに使えるぞ。



▶ザンドの手下は、コアプレートなどの強力な装備品を落とすことがある。もらえるアイテムもお得な、使えるザコなのだ。

ザンドの手下

3体同時に襲ってくる。複数から攻撃をくらうとキツイが、単体ならそれほど恐い相手ではない。HPを回復させながら、1体ずつ着実に倒していこう。



HP	6000
MP	0
EXP	700
フォル	1000
弱点	なし

情報その3 隠しショップフェイクギャラリーを発見!

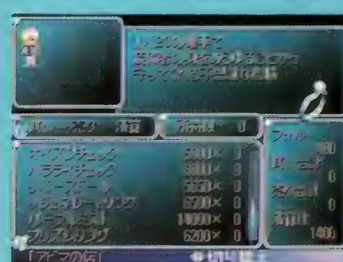
▼この場所を歩き回れば隠しショップの中に入れるぞ。



惑星ネーデの力の場と、ギヴァウェイとの間にある小島に隠しショップが存在しているのは知っていたかな？　この店には、ほかの町には売っていない珍しい武器や防具、アイテムが売られているので一度は訪れてみよう。

情報その4 レアアイテムをゲット!

マーズ村の露店でレナが買い物しているPAイベントで売っているアイテム。実はコレ、宝箱などでしか入手できない貴重なアイテムなのだ。ただし、買えるアイテムの価格が3000フォル以上と高めなので、お金を稼いでからイベントを発生させた方がいいだろう。



▲このイベントはクロード編でのみ発生。残念ながらレナ編では買うことができない。

情報その5 謎のシークレット情報を公開!

ノースシティの図書館のデータベースに管理されたいくつものシークレット情報。企画立案書や研究報告書など、非常に気になるその内容を見る方法がついに判明したぞ。詳しい手順は右のチャート表を見れば一目瞭然。こまめにチェックしながら条件を満たしていこう。これで、ネーデ最大の秘密が明らかになる!?

❶ノースシティの図書館のデータベースにアクセスする。(すべての情報を見ておくこと)
❷ギヴァウェイ大学の学長バレルと会話。そののちレイファスに会話が変わらなくなるまで、何度も話しかける。
❸ネーデ新聞社に行きチサトと話をする。話が終わったらいったん町を出て、再び町に入りチサトと話をしに行く。(チサトが仲間にいる場合はPAを起こすこと)
❹ノースシティの図書館でシークレット情報にアクセス。(一応すべて試す)
❺紋章兵器研究所を訪れたあと、ギヴァウェイ大学に行きレイファスと話す。
❻学長のバレルと話をして、パンドラボックスを入手。そして、それをレイファスに渡す。
❼ギヴァウェイ大学でPAを起こす。
❽PAを終了して、レイファスと話をすればすべての情報がアクセス可能になる。

情報その6 シークレットタレント開花の秘密

特技を成功させるために絶対欠かせないタレント。これまではタレントを開花させる条件など、そのほとんどが謎に包まれていた。が、今回ついに秘密が明かされたぞ。ここでは、シークレットタレントの発生確率や、タレントの開花に必要な特技を一気に紹介しよう。要チェックだ!

タレントを開花できる特技

タレント名	特技名
オリジナリティー	細工、マシーナリー
味覚	料理
器用な指先	細工、マシーナリー
デザインセンス	マシーナリー、アート
文才	執筆
リズム感	演奏
音感	演奏
動物好き	ファミリア
野生の勘	スカウト

シークレットタレント発生確率表

	クロー	レナ	アシュ	プリシ	ボーマ	オペラ	エルネ	セリー	レオン	ノエル	チサト	ティア
オリジナリティー	△	△	◎	△	△	○	△	○	△	△	△	—
味覚	△	○	△	△	△	△	△	△	△	△	○	△
器用な指先	△	△	△	◎	△	◎	△	○	△	△	△	△
デザインセンス	△	△	△	◎	△	◎	△	○	△	△	△	△
文才	○	○	△	△	○	△	○	△	—	△	△	△
リズム感	△	△	△	△	△	△	—	△	△	△	△	△
音感	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
動物好き	△	○	△	△	○	—	△	—	△	△	◎	△
野生の勘	△	—	△	△	○	—	○	△	△	△	△	△

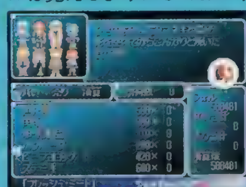
情報その7 全キャラクターの好物を紹介!

それぞれのキャラに好物が設定されているのは知っていたかな? 他のキャラには何でもない食べ物でも好物というキャラに食べさせると、特別な効果が得られるのだ。そこで、ここでは全キャラの好物となる食べ物を紹介するぞ。また、〝情報その8〞で説明しているスキルを合わせればその効果がUPするので、そちらも目を通してほしい。なお、好物の中には調理でしか作れないものもあるので、調理のスキルレベルも上げておこう。

キャラ名	好物	キャラ名	好物
クロード	ステーキ	プリシス	チョコクレープ
レナ	ショートケーキ	レオン	キャロットジュース
セリーヌ	仔ウサギのリゾット	エルネスト	船中八策
アシュトン	ハンバーグ	ディアス	地鶏串焼き
オペラ	グランエシェゾー	チサト	フルーツサンド
ボーマン	大根の味噌汁	ノエル	おおとろ

情報その8 スキルで食べ物の効果が倍増!

スキルの中には、覚えることで食べ物の効果を上昇させるモノがいくつか存在する。もちろん、それらのスキルのレベルを上げればさらに効果がUPするぞ。レベルを上げていけば、回復量の小さい食べ物でも十分役立つようになってくる。どのキャラも、このスキルは覚えるようにしておこう。



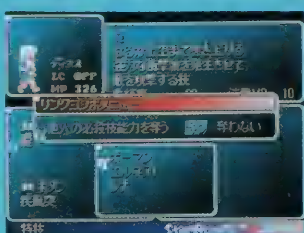
◀キャラごとの好物はこまめに補充するように!

効果がUPするスキル

薬草学	ブルーベリィとブラックベリィの回復量がSLV×7%上昇
目利き	すべての食べ物のHP回復量がSLV×5%上昇
レシピ	好物の効果が大きく変化する。内容は以下の通り SLV0：HP、MPが60%回復 SLV1：HP完全回復 SLV2：MP完全回復 SLV3：気絶状態を回復 SLV8：STR,AC,AVD,HIT,INT,GUTS,STM,LUKの中からランダムで選ばれた能力が1上昇する

情報その9 リンクコンボの意外な使い方

1人のキャラの必殺技を封印することで、連続で必殺技を繰り出すことが可能になるリンクコンボ。必殺技の封印ということから戦士系キャラが対象となりがちだが、実は魔法使い系のキャラでも必殺技を「奪う」ことができるのだ。当然、魔法使いは必殺技を使えないので、封印されても問題なし。代わりに魔法が使用不可能になるなんてこともないぞ。逆に何の代償もなしにリンクコンボが使用可能になるのだから、こんなにお得なことはない! これは、戦闘においてかなり有利となる要素なので、活用してもらいたい。



◀便利なんだけど必殺技が封印されるのって結構つらいんだよね…。

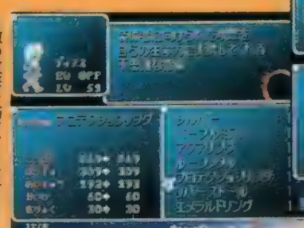


◀戦士系キャラ全員にリンクコンボを装備することも!

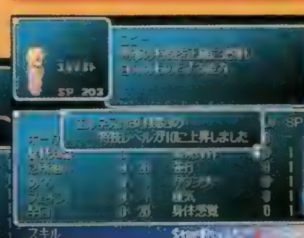
情報その10 「コピー」の有効利用法

ここでは、特技の「コピー」を使った便利な技をアドバイスしよう。といっても右にあるような敵の攻撃や魔法を無効化、吸収するアクセサリーを量産するというものだ。実に単純だが、これが意外に便利でボス戦でも大いに役立つ。ぜひ、試してみてほしい。

●おすすめアイテム●
プロテクションリング
リフレクションリング



▶敵の攻撃を防ぐアクセサリーは結構多い。いろいろな種類を量産すれば戦闘がぐっと楽になるぞ。



▲コピーの成功率を高めるため、スキルレベルは最高まで上げておこう。

スターオーシャン セカンドストーリー

DESTREGA デストレーガ

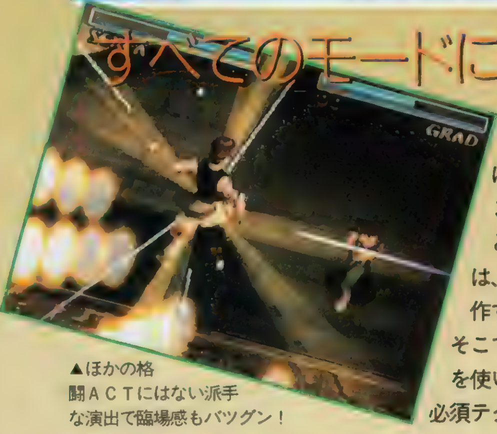
知って得するテクニックや、連続技＋魔法の絡め手を伝授! 派手で華麗な戦いをマスターしよう!!

9.23 対戦ACT	▶¥5,800 ▶コーエー
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「箱庭の中でひたすら逃げまくって、強力な魔法を連発すれば終わりでしょ？」。そんな身も蓋もない声も聞かれるけれど、それだけで勝てたら苦労はしない。実際にプレイしてみると、ＣＯＭの攻撃は容赦なし。中距離で魔法を連発されて、こちらの魔法は見事に相殺。しかも、難易度を上げてみると、芸術的な連携技を決められてしばしグッタリ。どうせ勝つならＣＯＭのように華麗な（？）連続技で勝ちたいものですぅ。（ミミっちぃ）

すべてのモードに通用する基本&応用テクニックを伝授!



▲ほかの格闘ＡＣＴにはない派手な演出で臨場感もバツグン！

このゲームは、起伏に富んだフィールドを舞台に繰り広げられる、迫力の３Ｄ対戦ＡＣＴだ。メインとなる「ストーリーモード」は、物語の展開に合わせて操作するキャラが入れ替わる。そこで今回は、すべてのキャラを使いこなすための基礎知識と必須テクニックを紹介しよう。

基本操作編

ゲームシステム

勝利条件などの基本ルールはオーソドックスな対戦ＡＣＴと変わらない。キャラの攻撃法は２種類あり、間合いによって近接仕様と魔法仕様が自動的に切り替わる。前者はいわゆる格闘を、後者は迫力あふれる魔法による攻防を楽しむことができる。



▲魔法と格闘の絶妙なカップリングが最大の魅力。感覚的にはＡＣＴに近いかも？

近接攻撃

間合いが狭いときの攻撃法で、操作は弱、強攻撃と回り込みの３つ。強攻撃は一撃で相手を吹き飛ばし、弱攻撃は最大４発まで連続技としてつながる。また、回り込みはキャラごとに性質が違うが、相手の背後を取ると同時に攻撃できる。



▲グラッドの回り込み攻撃がクリーンヒット。彼の武術の基本は八極拳!?

基本体術

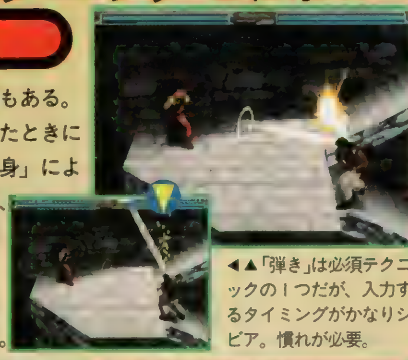
間合いに関係なく行える動作で、ダッシュ、ジャンプ、ガードの３種類。ダッシュ中は✚キーを入れない限り相手に向かっていく。ガードは近接攻撃を防ぎ、魔法のダメージを半減。また、ジャンプ中は一時的に魔法での攻撃しかできなくなる。



▲ジャンプ中にガードを入力しても、近接攻撃をガードすることはできない。

応用体術

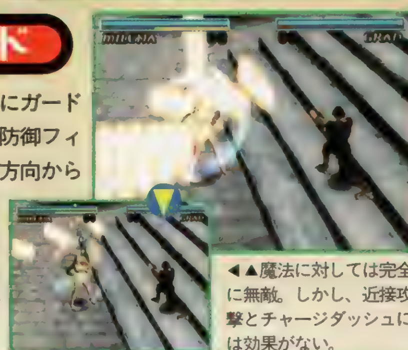
ガードは防御以外の用途もある。相手の攻撃で吹っ飛ばされたときにガードを連打すると「受け身」によって体勢を立て直す。また、相手の魔法攻撃が当たる瞬間にガードを入力すると、「弾き」によって相手の魔法を跳ね返すことができるぞ。



◀▲「弾き」は必須テクニックの１つだが、入力するタイミングがかなりシビア。慣れが必要。

チャージガード

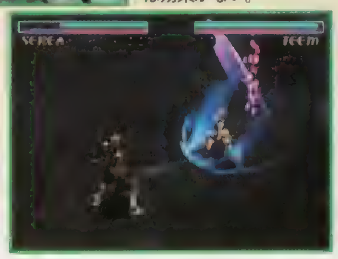
魔法詠唱（P.59参照）中にガードを入力することで発生する防御フィールド。これは、あらゆる方向からのどのような魔法も無効化してしまう。フィールド発生中はチャージゲージを消費し、ゲージが尽きたりガードを解くと消失する。



◀▲魔法に対しては完全に無敵。しかし、近接攻撃とチャージダッシュには効果がない。

チャージダッシュ

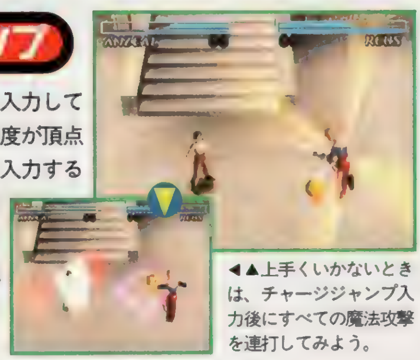
魔法詠唱中にダッシュを入力して行う特殊動作。通常のダッシュと異なり、キャラがチャージガード同様の防御フィールドをまといながらダッシュする。しかも、接触した相手に対して強烈な体当たりを喰らわせるというオマケつきだ。



▲魔法を放った相手の懐に飛び込み、近接攻撃につなぐことができる。

チャージジャンプ

魔法詠唱中にジャンプを入力して行う特殊動作。キャラの高度が頂点に達する前に複数の魔法を入力することで、性質の異なる魔法を連続して放つことができる。ただし、同じ属性の魔法のみを連打しても特殊な効果は発生しない。



◀▲上手くいかないときは、チャージジャンプ入力後にすべての魔法攻撃を連打してみよう。

魔法システム



▶全キャラに共通して、□◎△の組み合わせ（入力順は関係なし）は威力の高いスペシャル魔法となる。

近接時以外の攻撃法で、一定量のチャージゲージを消費（時間によって自然回復）することで、各ボタンに割り当てられた異なる性質の魔法を使える。魔法を発動させたキャラは魔法詠唱という準備動作（キャラが光を放つ）のあとに魔法を放つ。魔法詠唱中には魔法を追加入力することが可能で、最高3レベルまで威力がＵＰして、入力する魔法の組み合わせによっても威力や性質が変化する。また、ゲージ残量は色で見分けがつき、黄色なら1、緑なら2、青なら3レベルまでの魔法が使えるのだ。

速度重視系魔法「ティル」　□ボタン

威力に欠けるがもっとも速い魔法で、回避手段としてはダッシュが最適。しかし、ほとんどのモノが多少のホーミング能力を持っているため、弾道に対して直角に避けなければならないのだ。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の△（力）属性の魔法を打ち消す。



◀高レベルの魔法は、相手に回避する暇も与えない。



◀高速＋複数弾で確実にダメージを与えられる。

威力重視系魔法「アス」　△ボタン

弾数が少なく、速度も遅いが威力は最強。組み合わせによっては、一撃で相手の体力を半分以上も奪うことができる。魔法そのもののサイズが大きく、中距離で出されると回避し難い。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の◎（拡散）属性の魔法を打ち消す。



◀レベル3の△は、直撃するとかなりの痛手を受ける。



◀相手を追撃して、複数回ヒットするタイプもある。

範囲重視系魔法「フォウ」　◎ボタン

効果範囲が広く、放射状に広がったり細かく分裂して相手に迫る。ダメージはそこそこ大きいが、出始めに攻撃判定がなかったり、間隔が広すぎて相手がすり抜けてしまうという欠点もある。魔法衝突時の相殺関係は、同レベル以下の□（速度）属性の魔法を打ち消す。



◀拡散系の魔法は、ジャンプで回避できる。



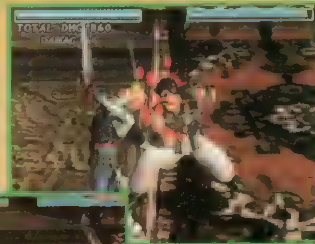
◀中にはまるでレーザー砲のようなモノまで……。

応用操作編

ここでは、実戦で役立つテクニックをいくつか押さえておこう。

多段HITコンボ

近接攻撃では、弱攻撃が入ると最高4発まで連続技としてつなげられるぞ。具体的には、弱×2～4、弱強、弱弱強、弱弱弱強の6種類。キャラごとに効果が異なるが、最後に強を入れた場合は相手が吹っ飛び、さらに攻撃がつながるぞ。





◀▲痛恨の4ヒット。ただし、弱から強につながる一瞬、ガードで割り込まれる隙が生じる。

多段HIT＋チャージダッシュ

多段ヒットで浮いた（もしくは吹っ飛んだ）相手には、チャージダッシュで追い打ちをかけられる。入力タイミングはキャラごと、シチュエーションごとに異なるので要注意。基本的には多段ヒットの最後の1撃が入った瞬間に、魔法とダッシュを時間差で入力。感覚的にはほとんど同時押ししていい。



▶相手が空中高く浮いたところで入力開始。



◀受け身でタイミングを外さない限り、ガード不可。

多段HIT＋魔法

多段ヒットで相手を浮かした直後に魔法を入力すると、最後の技の戻りモーションにキャンセルがかかり、魔法が連続技としてつながる（追い打ちとは別物）。つながる魔法は、キャラや連続技、シチュエーションによって異なるが、魔法の入力が遅いと受け身＆チャージガードで弾かれてしまう。





▲相手を蹴りで浮かした瞬間、両者の体勢に注目！

◀受け身を取る暇もなく、相手の背中に魔法がヒット！

近距離魔法

両者の距離が近いと格闘戦になるが、ジャンプをすることで密着状態でも魔法が使える。ただし、頂点付近で魔法を使っても、相手の頭上を通り過ぎてしまうだけ。実戦では、ジャンプで相手の懐に飛び込み、着地寸前に魔法を入力しよう。





◀▲意外性が高く、相手のチャージガードも間に合わない。ただし、入力が遅いと反撃される。

技と魔法を極めるためのキャラ別徹底攻略!!

基本操作は全キャラ共通だが、技や魔法の特徴が微妙に異なる。ここからは、各キャラごとに使える連続技やオススメの魔法、対処法などを紹介していこう。（共通表記：「CD」＝チャージダッシュ。「CG」＝チャージガード。「SP」＝スペシャル魔法。「浮」＝多段ヒットによって相手を頭上高く打ち上げる攻撃。「吹飛」＝多段ヒットによって相手を突き飛ばし、ほとんど受け身を取られることのない攻撃）

GRAD ●グラッド



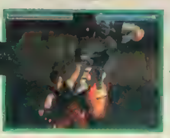
魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
A	B	C	B	B	B

PROFILE



POINTα／多段HIT

メインは弱強の「浮」のあとに、魔法や「CD」へとつなぐ連続技。弱強以外は「吹飛」となるので、ダウン状態の相手に「CD」を重ねるのもいい。



◀相手が浮かぶ高さは低め。

POINTβ／魔法

ホーミング性能が低いため、当たり判定の大きい△◎や△△△、△◎△をメインに。また、ダッシュ中に魔法を使うと弾数が増える。



◀威力は高いが、ほとんど単発。

SEREA ●セレア



魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
C	B	A	B	B	A

PROFILE

POINTα／多段HIT

弱弱強以外は「浮」になるという連続技向きのキャラ。「浮」後は◎か◎で攻撃しよう。△は、相手の頭上に狙いが固定されているためつながらない。



◀いかに浮かすかが課題となる。

POINTβ／魔法

ジャンプ中の△から派生する魔法は速度が異様に遅くなる。逆に、ダッシュ◎は速度が速くなるため、速度の違う魔法を織り交ぜて惑わそう。



◀魔法を追いかけることも可能。



ZAUBER ●ザウベル



魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
A	B	A	B	B	B



PROFILE

POINTα／多段HIT



◀振り向き強は、あの有名な「かかと落とし」。

強と弱強は「浮」で、振り向いてからの強と弱弱強は相手を叩き伏せることができる。叩き伏せを喰らった相手は近距離でダウンするため、「CD」も魔法による追い打ちも当て放題。ただし、「浮」後は◎しかつながらないので要注意！　その代わりに、ほとんどの連続技から「CD」がつながるのが唯一の救い。

POINTβ／魔法

◎以外の魔法は動きがトリッキーで、威力もかなりのモノ。△は、上空に向かって放たれた魔法が画面上部に反射してから相手めがけて降り注ぐ。また、◎は左右に広がった魔法が小刻みに動いて挟み込むように追尾してくれる。基本は「SP」か◎◎◎で敵を追いつめたあと、隙を見て「CD」を叩き込もう。



◀△は、魔法の着弾地点がわかりずらい。

※表のアルファベットは、キャラクターの各能力をAからCの3段階で編集部が独自に評価したもので、CからAの順で評価は高くなります。

TEEM ●ティーム

魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
B	B	B	C	B	B



PROFILE



POINT α／多段HIT

全般的に動きが遅く、「浮」がない。弱強の「吹飛」が多少浮くので、相手よりも高い足場をキープすれば魔法をつなげることもできる。メインは「吹飛」からの「CD」だが、早めにモーションキャンセルしないと「CD」すらつながらない。近接における能力は今ひとつなので、魔法をメインに中距離で戦うこと。



◀見た目はいいが、性能的には今ひとつ。

POINT β／魔法

メインとなるのは◎から派生する魔法。◎は中、遠距離にしか当たり判定を持たないが、持続時間が長い（うかつにガードを解くとダメージを喰らう）ため相手の動きを封じられる。使い方としては、「吹飛」を喰らってダウン状態の相手に◎を重ねたり、ダッシュで逃げつつ◎を出しておくと効果的だ。



◀相手が着地するところを狙えばこの通り。

MILENA ●ミレイナ

魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
B	A	B	A	B	B



PROFILE



POINT α／多段HIT

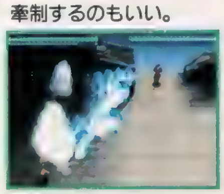
すべての連続技が「浮」になっているという恵まれたキャラ。ただし、弱弱弱強だけは「CD」がつながらないので注意。「浮」後は、どの魔法でも安定してつながる。



▲高く浮くため、2レベル魔法もつながる。

POINT β／魔法

当たり判定の大きい氷弾が拡散するジャンプ△◎、またはジャンプ△◎◎がメイン。ホーミング性の高い「SP」や、逃げダッシュからの□や◎で牽制するのもいい。



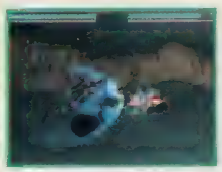
▲威力に欠けるが、どのような距離でも有利に戦える。

KUGA ●クウガ

魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
C	A	C	B	A	A

POINT α／多段HIT

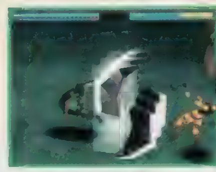
強と弱弱強が「浮」で、弱強と弱弱弱強は「吹飛」。「浮」後はどの魔法でも安定してつながるが、攻撃力の低さがネック。魔法の速さを生かして、手数の多さで圧倒しよう。



▲ダッシュも速く、「CD」が簡単につながる。

POINT β／魔法

ダッシュ中の□と△は、ホーミング性が上がって弾数も増えるのでオススメ。基本は◎から派生する拡散魔法で相手を追いつめ、速さを生かした△を叩き込もう。



▲近距離で◎◎◎を使うとまず避けられない。





PROFILE

DESTREGA

ROSEN ●ローゼン



魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
B	C	A	B	C	A



POINTα／多段HIT

「浮」となる弱弱強以外はすべて相手を叩き伏せる。魔法速度が遅いため、追い打ちよりも「CD」をメインに。また、「浮」後の△だけは早めにキャンセルしないとつながらない。

POINTβ／魔法

何といっても△がオススメ。ダメージの割には魔法速度が遅いため、多段ヒットしつつ1撃で体力の半分以上を奪い去る。△△◎か、△□だけでも楽に戦える。



▲ここまで吹っ飛ばしてしまうと「CD」が届かない。



▲この減り方はまさに一撃必殺！

PROFILE

DOIL ●ドイル



魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
A	C	B	B	C	C

POINTα／多段HIT

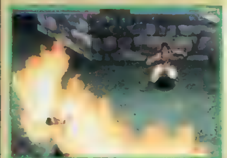
強と弱強が「浮」で、どの魔法にもつながる。しかし、△は着弾後に爆炎が直進する性質があるため、「吹飛」から△による追い打ちをメインにした方が効果的だ。

POINTβ／魔法

△から派生する魔法をメインとして、たまに◎を混ぜつつ敵を牽制して中距離を保つこと。ちなみに「SP」は、威力は高いがなかなか当たらないので、実用性は低い。



▲追い打ちを決めるなら、「吹飛」の方が確実。



▲演出のおかげで、魔法の死角がほとんどわからない。



PROFILE

REUS ●レウス



魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
C	B	A	A	A	B



PROFILE

POINTα／多段HIT



▲機動力が高いため、「CD」につなげやすい。

近接攻撃のすべてが「吹飛」で、振り向いてからの強だけはかろうじて□がつながる。△は父親（ドイル）同様に着弾後の爆炎が連続してヒット。ちなみに、◎は狙いが上空に固定されているため当たらない。全般的に機動力はあるが魔法攻撃力に欠けるため、近接戦闘に持ち込んで「CD」からの追い打ちを狙おう。

POINTβ／魔法

ダッシュ及びジャンプ中の□は弾数が増え、□△では高速弾が連発されるぞ。◎は遠距離、もしくは密接状態でないと当たらないが、着弾後に当たり判定のある炎がくすぶるというオマケつき。魔法速度が遅いので、メインはあくまでも近接攻撃だが、たまにダッシュで逃げつつ△を混ぜるのもいい。



▲画面中の青い炎にも当たり判定がある。

TREGA



●アンジー

魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
C	B	B	B	B	A

PROFILE



POINTα／多段HIT

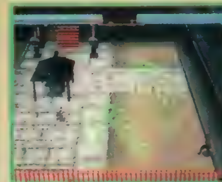
弱強、弱弱強と振り向きからの強が「浮」で、通常の強は叩き伏せ、弱弱弱強は「吹飛」となる。バリエーションは豊富だが、攻撃力が低いので今ひとつ決め手に欠ける。「浮」後はどの魔法も安定してつながるが、Ⓐで少しでも多くダメージを与えること。基本は「浮」からⒶ、着地に「CD」による追い打ちを重ねよう。



◀この高さなら2レベル魔法も間に合う。

POINTβ／魔法

魔法の当たり判定が小さく、何よりも魔法のグラフィックが見たまま（Ⓐなら▲が、Ⓞなら●が飛んでいく）なので不意をつくことは難しい。ジャンプ中のⓄ及びⒶⓄは軌道が変わってバウンドするため、相手を惑わすのに最適。また、Ⓞは直進後に途中で4つに分裂するため、ダッシュで逃げつつⓄが効果的。



◀バウンドする魔法は遠距離で使うこと。

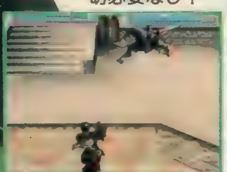


●ラオン

魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
A	B	C	C	B	C

POINTα／多段HIT

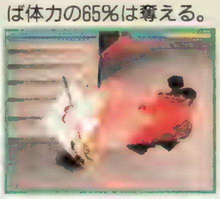
「吹飛」となる強以外はすべて「浮」で、どの魔法にもつながる。何よりも魔法攻撃力はトップクラスなので、これといった小細工は一切必要なし！



▲「浮」の高さも並ではない。

POINTβ／魔法

Ⓓは手前の空間に静止してから高速弾として直進するため、相手の動きを予想しないと当たらない。メインはジャンプ中のⒶⒶⒶで、上手くいけば体力の65%は奪える。



▲ⒶⒶⒶを近間で当てれば2発で決着がつく。

PROFILE



●ファルマ

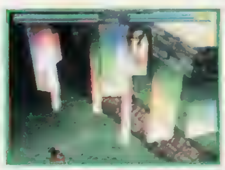
魔法威力	魔法速度	魔法追撃	移動力	ダッシュ	ジャンプ
B	A	B	B	A	B





POINTα／多段HIT

振り向きからの強と、弱弱強は「吹飛」で、ほかはすべて「浮」。ちなみに、弱強以外は「CD」がつながらない。「浮」後はⒶを追い打ち気味に重ねた方がダメージが大きい。



▲「浮」の高さが低いので、「CD」が間に合わない。

POINTβ／魔法

ジャンプ中のⒶから派生する魔法は、威力が下がってしまうので注意。メインとなるのはⒶまたはⒶⒶⒹで、着弾後に光のカーテンが直進して多段ヒットする。



▲相手の背後に障害物があるとお手玉状態。

PROFILE

STREGA

センチメンタルジャーニー

ゲームのワンポイント攻略から、声優対抗のゲーム大会の結果発表まで盛りだくさんの内容でお届け!

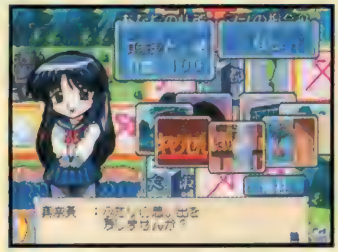
9/23 TBL ▶¥6,800 ▶バンプレスト
▶MC(1ブロック)、4P同時プレイ可、MT

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの魅力はなんといっても、最大4人までできる対戦プレイでしょう（もちろん1人でも楽しめますが……)。ただし、プレイヤー同士の好きなヒロインが同じだった場合はかなり血を見ます(笑)。ほかにも、ヒロインを始めとしたコロコロ変わるちびキャラたちの表情の豊かさにも注目。アニメとはまた違った魅力的な彼女たちが見られることでしょう。とにかく「センチ」ファンなら、オススメのボードゲームです。（うきうき）

ゲームの「ツボ」をくわしく伝授!

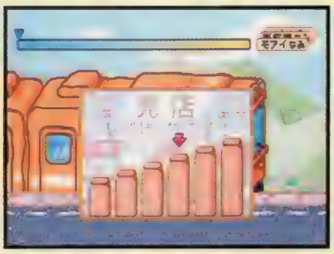
このゲームの大まかな目的は、12人のヒロインのうち1人を選んで全国を旅行し、好感度を上げていくこと。これを何度か繰り返し（ゲームの目的はプレイヤーの設定による)、最終的に総合（全員の）好感度の最も高いプレイヤーが勝ちとなる。さて、今回はゲーム中に起こるミニゲームのワンポイント攻略と、ゲームを進めるうえでプレイヤーが疑問に思うであろうポイントをくわしく解説していくぞ。特にミニゲームは、ヒロインの好感度を大幅に上げられるチャンスなのだ。今回の記事を参考に、愛しいあの子のハートをがっちりキャッチしよう。

◀▲デートやイベントなどを繰り返し、ドンドン好感度を上げていこう。

ミニゲーム攻略 好感度を大幅に上げるチャンス!

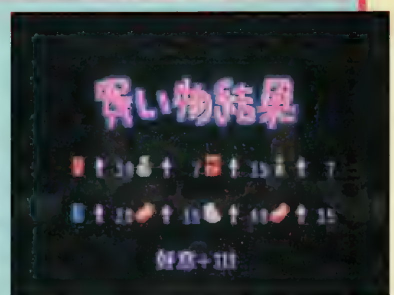
ゲーム中、デートマスに止まるか、ほかのプレイヤーと同じマスに止まる(もしくは通過するだけでもOK）とミニゲームが発生する。これらは、好感度を大きく上げるチャンスでもあるが、失敗すると逆に大きく下がってしまうのだ。そんなミスを犯さないために、全3種類のゲームについて解説していこう。



▲ややギャンブル性の高いミニゲーム。一発逆転を狙うならオススメだ。

デート①別れの2番線

テートの場所を決めるルーレットで、「観光」を当てることにより遊べるこのゲーム。ルールは、プレイヤーキャラを、ボタン連打で電車に乗せてあげるという単純なもの。電車に乗る前には重さの違う6種類のおみやげを選択しなければならないが、コレがくせもの。重いおみやげを選択すれば得られる好感度が多くなるが、より早くボタン連打しなくてはならない。成功させる秘訣はただ連打するだけじゃなく、◎と⊗ボタンを交互にタイミング良く押すことだ。

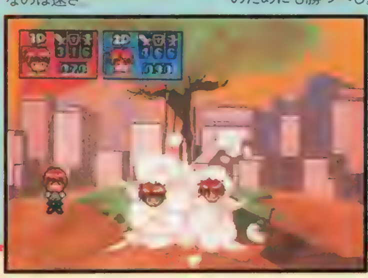


▲一番重いおみやげで成功すれば、100ぐらいの好感度を稼ぐことができる。

プレイヤー同士で対決



▲まずはパラメータを決める。一番重要なのは速さ



▼戦いは自動。うしろで見ているあの子のためにも勝つべし。

旅行中のほかのプレイヤーがいるマスを通過、もしくは止まると、決闘を仕掛けてヒロインを奪うことができる。決闘はサイコロを1つずつ振って、攻撃、防御、速さのパラメータを決定すると自動的に戦いが始まり、勝ったプレイヤーがヒロインを連れていくことができるのだ(決闘を仕掛けたプレイヤーも旅行中だった場合は2人のヒロインから選択可能)。ただし、1回だけ目が4〜6しか出ない「イカサマサイコロ」を振ることができる。必勝法としては速さに「イカサマサイコロ」を使って、できるだけ高い数字を出すようにすると決闘のとき有利に戦えるぞ。

デート②映画を見よう

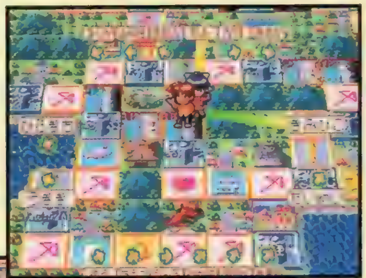
デートマスでのルーレットで「映画」を当てると発生。映画のスクリーンに声と共にゾンビが現れたら左にいるヒロインに、プレイヤーキャラが抱きつかないように✚キーを右に入力する。ただし、右に花子が座っているので、早すぎると一発でアウト。これは反射神経の問題だが、スクリーンが切り替わるほうが、わずかに「ゾンビー」のボイスより早いので、声より画面に集中しているといいだろう。




◀▼ヒロインに抱きついてもすぐには終わらないが、結果的には失敗となるので注意。

ポイント攻略 プレイするうえでの4つの疑問を解消

大まかなルールはわかったけど、ゲームをしていて疑問点がいくつかある……という人のために、疑問に思いそうな4つのポイントをくわしく解説していくぞ。特に好感度を上げる、ということは最終的なゲームの目的でもあるので、しっかりマスターしていこう。これら4つのポイントをしっかり理解して、ライバルたちに差をつけ、お気に入りのヒロインとのハッピーエンドを迎えよう。





▲◀ちなみに、マップを見ているとき△ボタンを押すと、拡大するのだ。地名を確認するのに便利な機能。

1 早く目的地に行くためには？

プレイヤーが移動できる数はサイコロによって決められる。普段は1個しか振れないので、移動できるのは1〜6マスの間。ヒロインが遠くにいる場合や、花子に捕まりそうなときにはメダルを使うのが有効だぞ。メダルを3枚使うと2個、7枚だと3個にサイコロが増えるのだ。またアイテムの「タクシーでGO」、ほのかのヒロイン技「ゆきだるま君」でもサイコロを増やすことができる。ただし、メダルを使った移動だと、都市を通過してもメダルをもらえないので注意しよう。



▲海路をうまく使うと、陸路より早く目的地へ行ける。

2 好感度はどうやって上がる？

旅行しながら好感度をいかに多く獲得するかを競うこのゲーム。右に好感度が上がる法則をまとめてみたので、遊ぶときにはぜひ参考にしてほしい。また、イベントマスに止まったときに起こるランダムイベントでも好感度が上がることがあるぞ。イベントマスには「！」の色が3種類あるが、緑は良いことが、赤では良くないことが、そして黄色では何が起こるかわからないイベントが発生するのだ。なお「★」のマスは、全員に関わるイベントが起こるぞ。



◀まずは、お気に入りのヒロインを旅行に誘わなくては始まらない。

▼花子島では好感度が大きく下がってしまう危険が。すぐ脱出せよ。



好感度が上がる法則

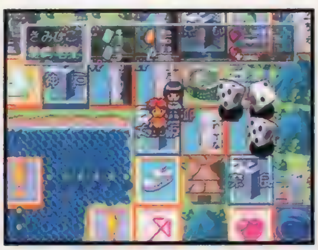
- ●ヒロインを旅行に誘う。
- ●デートマスに止まり、ヒロインの行きたい場所を当てる。もしくはミニゲームに成功する。
- ●神社マスに止まり、メダルを1枚以上お賽銭として使う（ただし、どのヒロインの好感度が上がるかはランダム。また、上がらない場合もある）。
- ●自分の描いた相合い傘のマスにほかのプレイヤーが止まる、もしくは通過する。
- ●旅行プラン内にある目的地へ到着する。
- ●旅行プランをすべて成功させる。
- ●アイテムの「宝石」をプレゼントする。

3 メダルを手に入れるには？

ショップでアイテムを買うときや、サイコロの数を増やすときに使うメダル。メダルは都市を通過するか、メダルマスに止まることなどで増えていく。序盤は、いらないアイテムなどを売って補充するといい。ただし、持てる枚数は30枚が限度だぞ。



▲メダルは旅の目的地に着いたときにも入手することができる。



▲中盤以降になるとメダルはドンドン増えていくだろう。ケチらずに使っていこう。

4 花子に捕まらないためには？

花子に捕まると、花子島へ飛ばされ好感度が下がるなど、不幸なイベントが次々起こる。アイテムの「お守り」を持っていると1度だけ助かるが、これを手に入れるにはショップで買うか、イベントでもらうしかない。注意点としては、やはり常に花子の位置を確認し、ある程度近づいたらメダルを使って一気に離れるという方法が一番。また、花子は狙っているキャラの最短コースを選ぶということと、よく海路を進むという2つの法則があることを覚えておくといいぞ。



▲ちなみに花子が止まっているマスを通過してもアウト。



声優対抗『センチ』大会結果発表!



「センチ」のヒロインたちを担当した声優陣による、業界騒然の超豪華なゲーム大会。関係者の心配をよそに、大したアクシデントもなく、なんとか無事終了しました!! 自分の注目する声優さんがどんなプレイをしたのかは、やっぱり気になるところだよね。そんなわけで、ここではその各予選と、決勝戦の模様をくわしく実況していこう。

そして、もうひとつ気になるのが大会の結果。はたしてキミの予想は当たったかな? さらに気になる豪華プレゼントの当選者は、次号で発表しちゃうぞ。見事に予想が当たった人は楽しみにしていてね!

A GROUP

ヒロインへの愛を取るか? それとも勝負に徹するか? 運命の分かれ道。



▲写真左から、鈴木(麗)さん、西口さん、米本さん、豊嶋さん。

●やはり「愛」は強い?

スタート地点は高松。まずは、それぞれ自分の演じたヒロインを旅行に誘おうとする。が、西口さんだけはなぜか近くにいた若菜を誘う。ヒロインへの愛よりも勝負に徹する作戦か? 残りの3人はキッチリ目的どおりのヒロインを旅行へ誘うことに成功。その直後、豊嶋さんがデートマスに止まり、映画のミニゲームに挑戦。しかし、趣旨が良くわからなかったようで失敗してしまい、いきなり真奈美に嫌われる(好感度がゼロに。つまり相合い傘を書けない)。これにはかなりガッカリした様子。それを横目に、ほかの人は相合い傘をドンドン増やしていく……。だが間もなく、豊嶋さんが「花子島ご招待」のイベントを引き当ててしまう! その不幸な被害者は……皮肉にも愛を捨て、勝負に徹した西口さんであった。しかもサイコロの目が悪くなかなか花子島を脱出できない。その張本人、豊嶋さんも花子に捕まるが、なんとすぐ脱出に成功。本人は「愛の力」というのだが…。



そして、西口さんは脱出するまでに3つの「みつぎもの」を花子に献上する。そして、そろそろ制限時間。ここまでトップの鈴木(麗)さんが逃げ切るかと思ったそのとき、なんと花子に捕まってしまう。花子島で好感度を下げてしまい、結局米本さんの逆転勝利。

Aグループ予選結果

1位	米本千珠さん
2位	鈴木麗子さん
3位	豊嶋真千子さん
4位	西口有香さん

B GROUP

花子技が2回も発動するなど、大荒れのゲーム展開。はたして勝つのは誰だ?



▲写真左から、今野さん、満仲さん、小田さん、岡本さん。

●おじゃまキャラ花子大活躍



スタート地点はほぼ中心地の横浜だったが、不幸にもお目当てのヒロインが近くにいないため、時間だけが無情にも過ぎていく……。そのため満仲さん、今野さん、岡本さんは自分の演じたヒロインを誘うのを断念。それぞれ妙子、晶、ほのかを旅行に誘う。しかし、小田さんだけは根性(?)で若菜を誘うことに成功。やっとゲームが進むと、安心したのもつかの間、今野さんと小田さんが相次いで花子に捕まり、花子島へ。しかも小田さんがアポカリプスボタンで花子技を発動させてしまう。その技は「花子分身」。日本中が花子だらけになり、捕まっていない満仲さんと岡本さんの2人が逆にピンチに! 今野さんと小田さんもすぐ日本に戻れたが、そこは花子だらけ。まぁ自分で蒔いた種である。なんとか花子を避けながら、各人目的地へ。安心したのもつかの間、小田さんが再び花子に……。そしてまたしても花子技を発動させてしまった! 今度は「駆け抜ける花子」(花子のサイコロの目に+5)。残った3人はヒロイン技やメダルを使い少しでも花子から遠くへ逃げようとする。その作戦がきいたのか、今回も被害者はなく全員無事に。そして間もなくタイムリミット。結果、幸運(?)にも花子の被害がなかった岡本さんが決勝進出!

Bグループ予選結果

1位	岡本麻見さん
2位	今野宏美さん
3位	満仲由紀子さん
4位	小田美智子さん

C GROUP

妙子役の岡田さんが病欠するというアクシデントがあったが、なんとか無事開幕。



▲写真左から、岡田さん(代理)、前田さん、牧島さん、鈴木(麻)さん。

●前半は不幸イベント続出

前半から「花子島へご招待」など、不幸なイベント続出で、かなり荒れ模様のCグループ。しかし、それも最初だけ。その後は、各人お目当てのヒロインを誘うことに成功した様子。鈴木（麻）さんがほのか、牧島さんが美由紀、前田さんがなぜか若菜、岡田（代理）さんが夏穂というパートナーで旅行スタート。

すかさず、再びイベントで鈴木（麻）さんが花子島に飛ばされるも、位置変えイベントで助かるというラッキーな一幕も。誰もがこのまま平穏無事に行く…と思った瞬間、牧島さんが、岡田さん(代理)にバトルを仕掛けた！　見事勝ちを収めるが、なぜか夏穂を横取りする。はたしてその真意は？（実はバトルをしてみたかっただけ、とのこと……トホ）さて、その後は各人、ひたすら目的地を目指す。最初の旅行は牧島さん、前田さん、岡田(代理)さんの順でゴール。しかし、鈴木(麻)さんはまだ……。先ほどのバトルの勝利に味をシメたのか、それとも個人的に恨みがあるのか(笑)、牧島さんが再び岡田(代理)さんにバトルを……しかし、世の中そううまくいかないものである。今度は負けてしまい、パートナーだった夏穂を奪われてしまう。その後も何度かリベンジするものの結局勝てず、タイムオーバー。それまで地道に好感度を稼いでいた、前田さんが前評判とおり決勝進出。



Cグループ予選結果

1位	前田愛さん
2位	岡田純子さん(代理)
3位	牧島有希さん
4位	鈴木麻里子さん

決勝戦

前評判では、前田さんが有力だったが……。はたして激戦を制するのはいったい誰だ!?

●ハイレベルな戦いが展開!

スタート地点がいきなり沖縄になってしまう……、というアクシデントで幕を開けた決勝戦。しかも、九州に花子が来たため、なかなか目当てのヒロインのもとにたどり着けない。そのために、各人自分の担当したキャラを誘う作戦を断念し、手近なヒロインを誘うことにしたようだ。最初の旅のパートナーは次のとおり。米本さんがほのか、今野さんが優、前田さんが美由紀、岡本さんだけは、近くに明日香がいたために誘うことに成功！「超ラッキー」である。あと少しで、花子に捕まりそう……というときに、今野さんが優のヒロイン技「星に願いを」（指定した都市とその周辺1マスを数ターン通行止めにする）で、花子の足止めに成功。このスキにほかのプレイヤーも、一気に九州脱出を図る。しかも、今度は米本さんがイベントで「花子ホイホイ」(指定した都市に花子を飛ばし、数ターン動けなくする）を見事引き当てた。さっそく遠くの北海道に飛ばされる花子。こうなってくると逆にかわいそうである。周囲に危険がなくなった各人は、地道に相合い傘に名前を刻みながら好感度を上げつつ目的地を目指す。途中、今野さんは優を連れて偶然広島へ止まり、出身地イベントを見て喜ぶ。が、好感度に変化がないことは知るよしもなし。米本さんは、ほのかのヒロイン技「ゆきだるま君」（移動サイコロが4つに増える）を使いまくり、一気に目的地を目指す作戦に……。はたしてこの作戦は効を奏するか？岡本さんも負けじと、明日香のヒロイン技「クレーンゲーム」（目的地の1つにジャンプできる。ただし、失敗することも）を使い、早くも2つ目の目的地へ。その2人を見て、前田さんもヒロイン技に憧れた(笑)のかやたらと技を使いまくるが、パートナーである美由紀の技は「打ち上げ花火」（ほかのキャラと場所を入れ替える)。イマイチ効果は薄いようだ。そのころ、北海道に飛ばされていた花子がやっと復活。不気味に南下を始めていた……。その後も、岡本さんがデートマスに止まり、ミニゲームを見事成功させるなど、各人、目的地を目指しつつ、好感度を着実に上げていた。不幸なイベントも起こらずこのまま平和に進むかと思えたそのとき、なんと今野さんが花子に捕まり、花子島へ。だが、なんとか多少好感度を下げただけで脱出に成功。しかも脱出先が目的地のすぐ近くでラッキー。災い転じてなんとやらである。そして、もともと目的地が3カ所と少ない、今野さん。なんと旅行成功一番乗りである。次なるターゲットは、やはりるりかのようだ。そして、前田さんと岡本さんも続いてゴール。みんな予選を勝ち抜いてきただけあって、かなりムダのないプレイだ。







そして、そろそろ規定の2時間が近づいてきた。各人、ヒロイン技やメダルを使いまくり目的地を目指す。とりあえず現時点で最下位の米本さんが、ヤケになったのかそれとも一発逆転狙いの作戦か、ほかの人にバトルを仕掛ける。しかし、時すでに遅しでタイムオーバー。結果、自分のキャラをパートナーにできた岡本さんが見事優勝！　愛の勝利？

※決勝戦の残りの一席は、各グループで2位だった人の中からジャンケンで勝った今野宏美さんが選ばれました。

大会結果

優勝	岡本麻見さん
2位	前田愛さん
3位	今野宏美さん
4位	米本千珠さん

優勝者決定!! おめでとう!!



Blaze&Blade Busters

マルチプレイが楽しいA・RPG『BBB』。今回は、発売に先駆けてこのゲームを徹底攻略するぞ。

9|23 A・RPG ▶¥4,800 ▶T&Eソフト ▶MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『B＆B』の続編に当たる『BBB』。基本的なシステムは前作と同じだけど、ユーザーの声（アンケートハガキなど）を参考にして、前作の不満点を改良しているだけにプレイしやすくなっています。ちなみに、前作のキャラデータのコンバートは、レベル200位がちょうど良いようです。それ以上のレベルのキャラだと、敵が弱すぎて物足りない感じがします。冒険のスリルを味わいたいなら、レベル1からプレイすることをオススメします。（バッタのゴー）

発売直前! 新たな冒険に旅立つキミに贈る 先取り徹底攻略!

「BBB」の攻略、第1回となる今回は、冒険に旅立つ前に知っておきたいポイントと、全8つのクエストを攻略。さらに、気になる全35種の新アイテムの完全データなど、『B＆B』ファン必見の情報満載でお届けするぞ！



Blaze&Blade Busters

  マンガ／祥人

▶快適な冒険を楽しむために覚えておきたい◀

3つの基礎知識!

基本的には前作の『B＆B』と共通にいえることだが、キャラクターの成長限界値や、宝箱の法則、強化アイテム利用法などはとても重要。しかも、今作ではアイテム（消費アイテム含む）の受け渡しが可能なので、前作よりも簡単にキャラクターを強くすることができるのだ。

1 キャラメイク

最初で最後が決まる!『B&B』のキャラメイクでは最初が重要だ!

キャラメイクでは、クラス（職業）→名前→口調→守護属性を決定して、最後に初期パラメータを決定する。初期パラメータは、１～６の数字が書いてあるカードを３枚めくり（３枚とも同じ数字がそろうと、エクストラボーナスとしてもう１回カードをめくることができる）、出た目の数に15ポイントを足した合計を、各パラメータに自由に振り分けることで決定する。前作と同様に、この初期パラメータの決定で、そのキャラクターの成長限界値が決定するので、ここではキャラクターの強くしたい部分に多くポイントを振り分けよう。キャラメイクでは根気が重要！ エクストラボーナスが出るまで何度もチャレンジだ！ 最低でも１回は狙うつもりで。

●パラメータの成長限界●

ＨＰ、ＭＰ、ＬＵＫ以外のパラメータには成長限界があり、限界に達するとレベルアップしても変化しなくなる。その計算方式は以下のとおり。

成長限界の値＝
（初期パラメータ×10）−（初期パラメータ÷４）×（初期パラメータ÷４）＋（初期パラメータ÷８）＋100

●守護属性による成長限界修正●

選択した守護属性でパラメータの成長限界値が修正される。属性とパラメータの関係は以下のとおり。

火＝STG	水＝INT	地＝MIN
風＝AGL	光＝CON	闇＝POW
各パラメータの成長限界値を20％アップ		

聖・邪＝上記６のパラメータが対象
すべてのパラメータの成長限界値を５％アップ


▲最初で最後が決まるので、がんばってエクストラボーナスを狙おう！

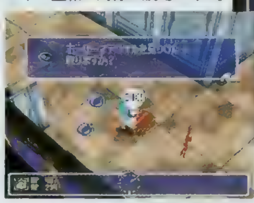

▲守護属性は武器、防具の相性以外に、パラメータの成長限界にも影響する。

2 宝箱の法則

なかなか手に入らないレアアイテムのために宝箱の法則を伝授!

フィールドに置かれている宝箱の中には、８つのアイテム（例外あり）が設定されていて、開けるたびにその中からランダムでアイテムが選出される。また、宝箱を開けるクラス（職業）によって変化する場合もある。

▼敵が落とす宝箱にも、フィールドの宝箱と同様の設定がある。




▲ＬＵＫ値の高いキャラが開ければ、レアアイテムが出やすい。

3 強化アイテム

マテリアル、アッシュなどの強化アイテムでキャラを強くしよう!

◎マテリアルで武器、防具を強化!!

キャラクターが"装備している"武器、防具を強化するアイテムの「マテリアル」。マテリアルは全部で９種類あり、それぞれの属性を強化させる。選択したキャラクターの属性と同じ属性を強化すれば、相乗効果でかなり強くなるはず。また、マテリアルは貴重なので「これを強化したい！」と思った武器や防具を手に入れるまでは、使わずにアイテムボックスにしまっておこう。


◀とにかく、マテリアルが出たら迷わずゲットしよう。

ウォーターマテリアル		アースマテリアル		フレイムマテリアル	
水属性	水属性を１～３強化	地属性	地属性を１～３強化	火属性	火属性を１～３強化
ウインドマテリアル		マジックマテリアル		ダークマテリアル	
風属性	風属性を１～３強化	無属性	能力を１～３強化	闇属性	闇属性を１～３強化
ライトマテリアル		ホーリーマテリアル		イビルマテリアル	
光属性	光属性を１～３強化	聖属性	聖属性を１～３強化	邪属性	邪属性を１～３強化

◎アッシュでパラメータを強化!!

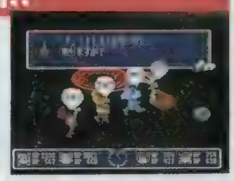
「アッシュ」は、武器、防具を強化するのではなく、使用者のパラメータを強化するアイテム。全部で６種類。その効果を覚えて、キャラクターの弱点を補うように使用しよう。なお、アッシュで強化した分はパラメータの成長限界値にプラスされるので、手に入れた時点ですぐに使用してＯＫだ。また、パラメータのＬＵＫだけは、アッシュではなく、「ディスティニーコイン」で上げることができるぞ。

レッドアッシュ	グレイアッシュ	ホワイトアッシュ
ＳＴＲを１～６増加	ＡＧＬを１～６増加	ＭＩＮを１～６増加
ブルーアッシュ	グリーンアッシュ	ブラックアッシュ
ＩＮＴを１～６増加	ＣＯＮを１～６増加	ＰＯＷを１～６増加

◎エキスで最大HP、MPを増加!!

キャラクターの最大ＨＰ、ＭＰを増加する効果を持つアイテムの「エキス」。このアイテムもゲットした時点で使用してＯＫだ。ちなみに、マテリアル、アッシュ、エキスなどの強化アイテムは、フィールドに置いてある宝箱よりも、モンスターが落とす宝箱から比較的多く手に入れることができる。

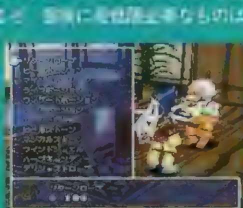
ブラッドエキス	スピリットエキス
最大ＨＰを１～３増加	最大ＭＰを１～３増加


▲この２つのアイテムは、なかなか手に入らない貴重なもの。

冒険の拠点 キッドの宿屋

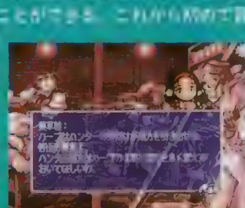
◎道具屋でアイテム購入

[illegible]



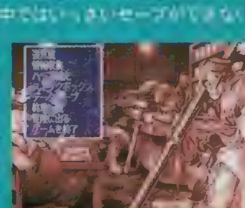
◎旅立つ前に情報収集

[illegible]



◎セーブはこまめに!

[illegible]



Blaze&Blade Busters

▶気を付けたいポイントをしっかりフォロー！◀

全8つのクエストを一挙公開！

「ＢＢＢ」では、各クエストが１話完結のショートストーリーとなっている。また、ゲームを進めていくうちに選択できるクエストが増えていった前作とは違い、それぞれのクエストは最初から自由に選ぶことができる。クエスト選択画面に表示してある「おすすめレベル」を参考に、自分のレベルに見合った冒険を楽しもう。ここでは、全８つのクエストの、冒険するうえで気を付けておきたいポイントを紹介する。



▲クエスト選択画面では、おすすめレベルなどを知ることができる。

狙い目モンスターとは？

各クエストで紹介している〝狙い目モンスター〟は、「マテリアル」などの強化アイテムを高い確率で落とす。冒険中に、このリストに載っているモンスターを発見したら、バシバシ倒して狙っていこう。

さまよえる幽霊船

おすすめレベル：50　所要時間：３時間

アンデッドモンスターが多く出現する幽霊船

数多くのアンデッド系モンスターが襲ってくるこのクエストでは、プリーストの神聖魔法が有効。また、探索の途中で襲ってくる船長の幽霊は無敵なので、出会ったらとっとと逃げよう。

●狙い目モンスター●

マーメイド、ＨＰ84／ブラッドシャドウ、ＨＰ90／イビルストーカー、ＨＰ87



▲ダメージを受ける床では、フェアリーの補助魔法「レビテート」を使おう。

おじいさんの古時計

おすすめレベル：90　所要時間：２時間

おじいさんから人捜しを依頼されて森の奥へ…

おすすめレベルも低く、それほど強いモンスターも出現しないので、初心者向きのクエスト。人捜しの基本はやはり情報収集なので、宿屋に戻って聞き込みなどをしなければならないぞ。

●狙い目モンスター●

パンプキンヘッド、ＨＰ150／スピリットボール、ＨＰ69／フロストヒポグリフ、ＨＰ70



▲後半の雪山では、モンスターに囲まれないように注意しよう。

消えた愛娘

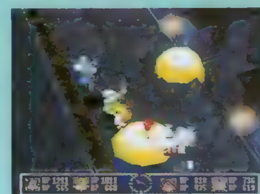
おすすめレベル：90　所要時間：２時間

貴族の娘の捜索依頼　判明した意外な結末！

まずは、使用人などから娘の情報をしっかりと収集して、屋敷内を探索。後半の下水道には、毒を持っているモンスターが数多く出現するので、キュアポーションを忘れずに持っていこう。

●狙い目モンスター●

イエロースライム、ＨＰ125／ジャイアントセンチピード、ＨＰ51



▲イエロースライムがまとわりついたら、連続ジャンプで回避しよう。

黒竜の島

おすすめレベル：150　所要時間：１時間

最強のモンスター黒竜！その強さは赤竜以上!?

竜の島なので、ドラゴン系の手強いモンスターが多く出現する。また、足場の狭い場所が多いので、フレアサラマンダーの体当たり攻撃で谷底に落とされないよう気を付けよう。

●狙い目モンスター●

ワイバーン、ＨＰ700／サラマンダー、ＨＰ190／フレアサラマンダー、ＨＰ240



▲この宝箱は、黒竜を倒すことができれば、後で開けることができるぞ。

不幸の手紙

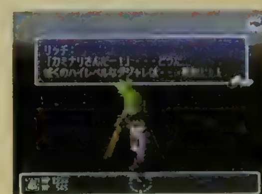
おすすめレベル：？？？　所要時間：1時間

モンスターからの挑戦状！キミは生き残れるか？

モンスターからの挑戦状を受けて、１対１のデスマッチが展開される。挑戦してくる敵は全部で20体。すべて倒さなければならないので、ポーションを多めに持っていこう。

●狙い目モンスター●

ケイブベヒーモス、ＨＰ1260／レッドドラゴン、ＨＰ8000／イフリート、ＨＰ2400



▲リッチは、パラライズアローなど新アイテムを３つも持っている。

『バスターズ』で追加された新アイテム完全データ

今作に追加された新アイテムは武器や防具、アクセサリーなど全部で35種類。「こんなアイテムが欲しい！」というファンの声に応えて、実に多彩な能力を秘めたアイテムがそろっているぞ。ここでは、それら新アイテムの完全データを掲載。特殊効果と、そのアイテムを獲得できるクエスト名、そしてそのアイテムを落とすモンスター名もバッチリフォローしているので、チェックしておこう。

SWORD～剣～



クリスタルセイバー
WAT＋77、WRS＋40／特殊効果：25％の確率で相手のWDFを無視してダメージを与える／アングラの迷宮（ホワイトファング）

グレートシャムシャー
WAT＋64／特殊効果：エルフ、ドワーフ装備可能／アングラの迷宮（ノーブルマミー）、さまよえる幽霊船（ブラッドスケルトン）

グレートソード
WAT＋64／特殊効果：なし／さまよえる幽霊船（ブラッドスケルトン）、不幸の手紙（デュラハン）、アングラの迷宮（ノーブルマミー）

スピニングランサー
STR＋16、AGL－10、WAT＋75／特殊効果：ドワーフ装備可能／黒竜の島（ワイバーン）、アングラの迷宮（フレイムイフリート）

マルスブレード
WAT＋77、WRS＋15／特殊効果：ＨＰ１／４でインビニジブル発動／不幸の手紙（デュラハン）、アングラの迷宮（キングマミー）

ライトサーベル
WAT＋71、WRS＋40／特殊効果：エルフ装備可能／浮遊島（ワーウルフ）、アングラの迷宮（キングマミー）

MACE～メイス～



クリティカルメイス
CRT＋20、WAT＋41、WSP＋14／特殊効果：攻撃時に５％の確率で即死の効果を与える／アングラの迷宮（キングマミー）



ストレッジハンマー
CRT＋30、WAT＋76／特殊効果：なし／汚された祭壇（マーブルガーゴイル）

DAGGER～短剣～



アサシンダガー
CRT＋30、WAT＋57／特殊効果：攻撃時に８％の確率で即死の効果を与える／アングラの迷宮（キングマミー）

スローイングナイフ
WAT＋34／特殊効果：ＭＰ８消費でマジックミサイル発動／浮遊島（デスビー）

ダガーオブザグローリー
LUK＋35、WAT＋23／特殊効果：攻撃ヒット時に得られる経験値が４倍／浮遊島（ワーウルフ）

STAFF～杖～



ソーサラーズワンド
WAT＋１、WDF－35、WSP－30、WRS－20／特殊効果：魔法の詠唱時間１／４、消費ＭＰ１／２／浮遊島（アークメイジ）

タイタンスタッフ
WAT＋64、WRS＋14／特殊効果：ＭＰ２消費でスロー発動／アングラの迷宮（デストロール、バジトーム）

ARROW～弓矢～



エレメンタルガンナー
WAT＋50／特殊効果：攻撃時に10％の確率で４属性魔法の中の１つを発動／不幸の手紙（レッドドラゴン）

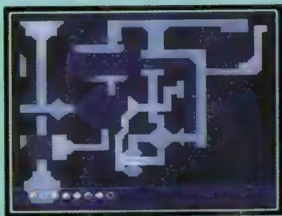
バトルロイヤル大会in幕張

10月10日～11日に幕張メッセにて開催される「東京ゲームショウ'98秋」のＴ＆ＥブースでＢＢＢ」のバトルロイヤルモードを使用した、ユーザー参加の対戦バトルロイヤル大会が開催されるぞ。**10日（土）「無改造クラスＧＴ２」**当日会場で、参加者16名を決定。キャラデータは、Ｔ＆Ｅが用意したものを使用。**11日（日）「無差別クラスＧＴ１」**ユーザーが育てたキャラデータを使用。参加希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、自分のキャラクターのクラスとステータス、武器＆防具を明記のうえ、Ｔ＆Ｅまで送ろう（しめ切りは９月25日消印有効）。参加者16人を抽選で決定します。なお、あて先及び、レギュレーションは右ページにて紹介。

汚された祭壇
おすすめレベル:80　所要時間:3時間

神父に依頼され、教会に住み着いた魔獣を退治に向かえ！

このクエストは、前半は教会内で戦い、後半は体力が徐々に減っていく迷宮を探索する、2パートに分かれている。前半は比較的楽に進めることができるが、後半は体力が減っていくのでゆっくり探索ができない。時間との戦いになるので、常にマップを確認しつつムダのないように探索しよう。体力の回復魔法を持っているプリーストを連れていけば安心だ。



▲後半のマップは広大なので、マップ画面をチェックして迷わないように注意。



▶今回は、フィールド内に置かれている宝箱にもトラップが仕掛けられている。

●狙い目モンスター●
ハーピー、ＨＰ123／マーブルガーゴイル、ＨＰ121／プラチナナイト、ＨＰ350／ヘルハーピー、ＨＰ180／レイス、ＨＰ105／スケルトン、ＨＰ101／イビルボール、ＨＰ200／ダークメイジ、ＨＰ215

浮遊島
おすすめレベル:100　所要時間:3時間

東の森に浮かぶ島に建つ天空の城を目指せ!!

このクエストも、浮遊島に行くまでの森での探索と、浮遊島内の探索の2パートに分かれている。浮遊島は、さすがに魔導文明期の建造物だけあって、危険な仕掛けが数多く用意されていて、常に緊張感のある冒険が楽しめる。また、登場するモンスターのレベルも高く、新アイテムなどもかなりの高確率で入手することができる。なお、コンバートキャラでプレイした場合のみ、発生するレア(笑える？)イベントが用意されているぞ。



◀多人数で動かすことができる仕掛けもある。



▶特定の行動をすることで発生する、レアな隠しイベントも存在する。

●狙い目モンスター●
デスビー、ＨＰ100／クラウドジャイアント、ＨＰ500／ミッドナイトパンプキン、ＨＰ400／キマイラ、ＨＰ310／アークメイジ、ＨＰ200／ハードボーン、ＨＰ426／ワイバーン、ＨＰ700

アングラの迷宮
おすすめレベル:???　所要時間:?時間

いつでも新鮮！　挑戦するたびに内部構造が変化する！

「不幸の手紙」とならんで、ゲームをやり込んだ上級者向けのクエスト。この迷宮は、入るたびに中の構造が変化し、さらに、登場するモンスター（ボスも含む）も変化するので、毎回新鮮な気分で冒険が楽しめるのだ。また、マップも表示されず、扉も一方通行で同じ部屋にループしたりするので、プレイヤーの記憶だけで迷宮を探索しなければならないぞ。強制的に宿屋に戻ることができるアイテム「リターンロープ」を必ず持っていこう。



◀どこまでも続く迷宮から、生還することができるか？



▶ボスを倒した時点で、「宿屋に帰る」か、「探索を続ける」かが選択できる。

●狙い目モンスター●
ウィルオーウィスプ、ＨＰ50／リビングアーマー、ＨＰ131／ブラックリザード、ＨＰ159／クリスタルガーゴイル、ＨＰ151／ケイブシザー、ＨＰ88／アークメイジ、ＨＰ320／メタルボール、ＨＰ200

注目の新モード「バトルロイヤル」を楽しむために！

今作に導入された、待望の新要素「バトルロイヤル」では、最後まで生き残った者が勝者となるデスマッチが展開される。ルール無用の真剣勝負が熱いのだが、それだけで満足してちゃまだまだ。ここでは、このバトルロイヤルがもっともっと楽くなる、2つのポイントを紹介しよう。

POINT 1 職業に合った戦術を編み出そう！

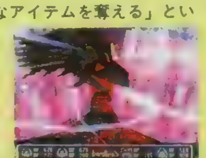
バトルロイヤルで勝ち残るには、自キャラの能力を把握することが重要。例えば、「シーフならダッシュを使ってのヒット＆アウェイ」といった職業に合った戦法で、効率よく戦っていこう。また、対戦相手やバトルフィールド、自キャラの装備によって戦法を変えることも必要だ。



▲混乱や魅了などの魔法を持つフェアリーは手強い？

POINT 2 自分たちだけのオリジナルルールを作ろう！

普通に遊ぶだけでも楽しいバトルロイヤルだけど、自分たちでルールを設定すればさらに対戦が盛り上がるぞ。例えば、「勝者は敗者から好きなアイテムを奪える」というようなルールを決めて遊んだり、タッグを組んで遊べば、よりスリリングな対戦を楽しめること請け合いだぞ！



▲2対2のチームプレイは、かなり盛り上がるぞ。

ハラライスアロー
WAT＋48／特殊効果：攻撃時に16%の確率で麻痺の効果を与える／不幸の手紙（リッチ）、アングラの迷宮（キングマミー）

S・SWORD～小剣～

ソードオブナイトメア
STR＋3、MIN＋5、WAT＋47／特殊効果：攻撃時に10%の確率で混乱の効果を与える／不幸の手紙（リッチ）、浮遊島（ダークエルフ）

ティアオブスレイピア
WAT＋4／特殊効果：倒した敵の数の2%WAT上昇（MAX 250）／不幸の手紙（リッチ）、浮遊島（ダークエルフ）

AXE～斧～

アークフォース
STR＋4、CON＋2、WAT＋38／特殊効果：攻撃時にMP8消費でスマッシュ発動、25%の確率でノックバック発動／黒竜の島（ワイアーム）

イフリートスラッシュ
MIN＋4、WAT＋78／特殊効果：10%でブレイズ、5%でファイアーボール、2%の確率でエクスプロージョン発動／不幸の手紙（イフリート）

ROD～ロッド～

アースロッド
WAT＋2／特殊効果：攻撃時に5%の確率でリザレクション発動／浮遊島（ワーウルフ）、アングラの迷宮（キングマミー）

フェロモンロッド
WAT＋35／特殊効果：攻撃時に8%の確率でチャーム発動／アングラの迷宮（ゴブリンフライ）

ラグナロク
WAT＋34／特殊効果：レベル256以上のとき攻撃時に2%の確率でフュージョン発動／浮遊島（ダークウィザード）

ARMOR～鎧～

エレメンタルリフレクター
WDF＋53、WRS＋8、MDF＋5、MRS＋8／特殊効果：地、水、火、風属性のダメージ軽減／浮遊島（ヴァンパイアロード）

GUARD～ガード～

デモンガード
WDF+36、WRS+20、MDF+35、MRS+20/特殊効果：倒した敵の数の5%分DF上昇、2.5%分WRS、MRS上昇/さまよえる幽霊船（ブラッドシャドウ）

ROBE～ローブ～

フィロソハーズローブ
WDF＋41、MAT＋20／特殊効果：魔法使用時にレベルの1／8分MAT、MDF上昇／浮遊島（ダークウィザード）

ACCESSARY～アクセサリー～

サートムーン
MAT＋150／特殊効果：MP自動回復＋10／アングラの迷宮（バジトーム）

タイスオブフォーチュン
WDF－55、WRS＋999、MDF－55、MRS＋999／特殊効果：全ステータス異常無効化／アングラの迷宮（デスナイト）

ネコミミハット
特殊効果：なし（ふさふさした手触りが気持ちいい、とってもキュートなヘアバンド）／不幸の手紙(ワータイガー)、浮遊島(ワータイガー)

フールズブック
特殊効果：魔法使用時にMPを消費ではなくHPを消費する／黒竜の島（フレアサラマンダー）、浮遊島（アークメイジ）

ミッシングパズル
INT＋20、AGL＋5／特殊効果：なし／浮遊島(ミッドナイトパンプキン)

メイシャムパイプ
特殊効果：MP自動回復＋5

レプラコーンハット
LUK＋55／特殊効果：なし／浮遊島（ダークゴブリン）

ITEM～アイテム～

キュアランプ
使用効果：全員のHPを回復／おじいさんの古時計（ポイズンシェイカー）浮遊島（デスフラワー）、アングラの迷宮（ヴァンパイアバット）

マジックタイマー
使用効果：エクステンドスペル発動、一定時間魔力上昇／汚された祭壇（マーブルガーゴイル）

ライフストーン
使用効果：全員のHPを90～110回復（20%の確率で破壊）／おじいさんの古時計（ポイズンシェイカー）、汚された祭壇（シェリーカー）

レギュレーション＆あて先

クラス・レベル＝制限なし／ステータス＝MaxＨＰ、MaxＭＰを含む能力値の合計が3,000以下。※属性値は除く／武器・防具＝製品版に入っているもののみ使用可／装飾・アイテム＝使用禁止。※ただし選択するクラスによって使用可能のアイテムを配布／禁止事項＝マテリアルによる武器・防具の増強はそれぞれ上限300（オリジナル値＋マテリアル）まで。属性マテリアルによる属性値の増強は全面禁止。制限時間は3分。プレイ中のスタートボタン使用禁止。時間調節魔法の15秒以上の使用禁止。**あて先：〒465－0042　名古屋市名東区照が丘10番地　株式会社ティーアンドイーソフト『BBB』バトルロイヤル参加係まで。**

どきどきポヤッチオ

いよいよ攻略開始の『ポヤッチオ』。プレイ必携のマップガイドに加え、特別インタビューを緊急掲載!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶キングレコード ▶MC(6ブロック)、AC

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

配達のエキスパートを目指すか、多くの女の子と仲良くなるか、目的はプレイヤーの自由となっている『どきどきポヤッチオ』。しかし、どういう目的を持っていようが、なによりも重要になってくるのがプエルコルダンのマップを覚えること。今回のマップを参考にしながら、無駄な時間を過ごさないで済むよう、しっかり頭に入れよう。何もしなければ、本当に何も起こらないゲームなので、とにかく村中を歩き回ることが重要になってくるのだ。（へ）

ひと夏の思い出作りに必携!!　プエルコルダンマップガイド

ひと夏のアルバイト生活での、〝他人との交流〟を描いたこのゲーム。たった1つの村の中だけで進行していくとはいえ、プエルコルダンは結構広い。ゲームに慣れないうちは、ただ歩いているだけで迷ってしまうこともしばしばあるのだ。そこで今回は、村の完全マップを大公開。さらに、全住人の大まかな行動パターンも紹介していくぞ。配達のエキスパートを目指す、たくさんの女の子と仲良くなるなど、プレイヤーの目的に合わせて活用しよう!!



◀ゲーム中にセレクトを押せば、簡易マップを参照可能。



※地図上の★は全て釣り堀です。

マリア姉さんがそっと教えるプエルコルダン生活の知恵



1 配達は午前中に済ませましょ♥

いつも配達ご苦労様。ここでは姉さんが配達のコツを教えちゃいま～す。パンの配達は、なるべく午前中に済ませるといいのよ。午前中はほとんどの人が家にいるから、みんなの自宅を回るだけでオッケーなの♥　これなら、探し回る必要もないわね。もし午前中を逃してしまったら、夕方に出直すのも手ね。夕食後は、家に戻っている場合が多いのよ。

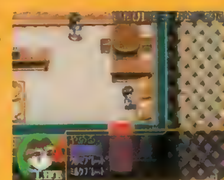
2 村人と仲良くしたいなら、挨拶を忘れないで♥

村の中で村の人たちに会ったら、必ず挨拶をしましょうね。もし挨拶をしないと、礼儀知らずな人だと思われちゃうわよ。挨拶を忘れないようにすれば、その人ときっと仲良くなれるハズよ。



3 お腹が空いたら、パンを持っていっていいわよ♥

お腹が空いてしまったら、お店にあるパンを持っていっていいわよ。でも売り物だから、1日に1、2個くらいにしておいてね。それから、ちゃんと私が見ているときに持っていくこと。私の目を盗んでパンを持っていっちゃうと、姉さんあなたのこと嫌いになっちゃうわよ。



▶どうしてもお腹が空いたら、ここから持っていってね。

4 おこづかいを稼ぐコツを教えちゃいま～す♥

毎日のお買い物のお釣りは、あなたのもの。でもそれだけでは足りないなら、普段から村にあるフルーツや木の実を集めておくといいわよ。雑貨屋さんにある空の瓶を使うと、ジャムが作れるの。それでお買い物代を浮かせたり、シノーラさんに売ったりすれば、それはもちろん、あ・な・た・の・モ・ノ♥　ラッキー♥　それから、村人の中には、特定のものを探している人がいるの。それを持っていけば、買ってくれるわよ♥。



▶マツタケはポールさん、しびれ草はガリクソンさんが買い取ってくれるわよ。

 　イラスト／近藤敏信　マップイラスト／山師

恋の思い出作りましょう♥
女の子の行動チェック!!

マップを頭に入れたら、今度は住民の行動パターンを覚えることが重要となってくる。とくに女の子との恋愛を目指すなら、その子の行動はしっかり把握しておかないとならないのだ。そこでここでは、恋愛対象となる6人の女の子を中心に、プエルコルダン全住民の大まかな行動をチェックしていくぞ!!



ルフィー

午前中は自宅にいるか、チェインの家に遊びにいっている。夕方はいつも散歩しているので、会いたいなら午前中に。あるイベント以降は、午後2時から緑の広場で、ホウキで飛ぶ練習を始めるぞ。



◀練習には付き合ってあげよう。



マリン

とにかく朝が早く、昼間は釣り堀にいるか散歩しているかのどちらか。図書館にいることもあるが、探す場合は釣り堀を回った方が早い。3日に一度は、リーナの家にお泊まりしているぞ。



◀会いたいときは、釣り堀をチェック。



リーナ

体の弱いリーナは、ほとんど自宅と図書館を往復するだけ。たまに散歩している場合もあるが、午前中の早いうちに自宅に行けば会える。ただし午前11時以降は、お昼寝している場合が多いので注意。

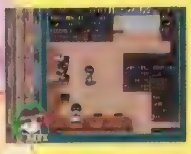


◀自宅にいけばおおむね会えるぞ。



シンシア

生活パターンが非常にキッチリしているシンシア。午後1時までは自宅でお勉強、そのあと少し外をぶらついて、図書館で読書。とくに午後3時〜5時の間は、図書館に行けば必ず会えるぞ。

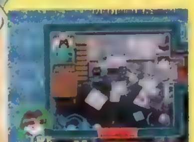


◀自宅にいなければ図書館を探そう。

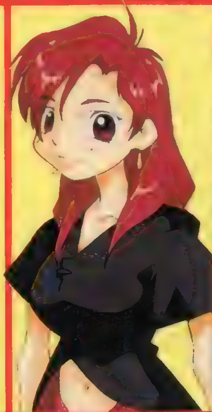


チェイン

研究室で寝泊まりしており、母家にいることはない。研究室にいなければ、外でゴミあさりしているか、図書館にいるかのどちらか。なお、夜遅くまで研究しているので、午前中は寝ている場合が多い。



◀あまり早く訪れると、まだ眠ってる。



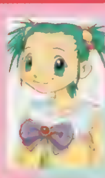
ピア

きまぐれなピアは行動もきまぐれ。午前中自宅で捕まらなかったら、村中を探し回るしかない。帰宅が遅いので自宅で待つのも無駄。食事は宿屋で取っているので、夕食どきに宿屋をのぞくのも手。



◀洞くつの中もチェックしよう!

その他のみなさまもチェックチェック〜!!



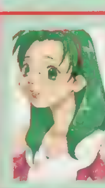
リリィ

行動はかなりデタラメだが、午後5時には自宅に帰っている場合が多い。マリンと一緒の場合もある。



アル

スティード、ランディと行動を共にしている場合が多い。午前9時〜11時は、いつも村の広場にいる。



シノーラ

雑貨屋で店番。たまに買い物に出かけるが、その間はイーリアが店番をしている。店は6時で閉店するので注意。



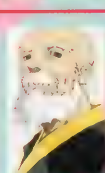
スティード

基本的にアル、ランディと行動を共にする。1人でいるときは、自宅で読書か、テラスでデッサンをしている。



ロン

普段は古美術屋で店番をしているが、いなければ散歩している。まれにセラヴィとお茶してる姿も……。



ガリクソン

午前中は自宅。午後になるといつもブラブラと散歩しているが、午後3時以降は必ず自宅に戻っている。



フィリア

午後はお墓参りにショッピングと、村の中を歩き回っている。午後4時には、必ず自宅に戻っている。



ブレンダ

午後はショッピングのあと、図書館を回って自宅に帰る。だいたい午後4時くらい以降なら自宅にいる。



ローザ

リーナのための薬草探しが午後の日課。その後ショッピングに。午後4時くらいには自宅に戻っている。



メルビン

自宅の自分の部屋にいるか、釣りをしているかのどちらか。午後は、宿屋に顔を出していることもある。



マージ

お昼の12時くらいから2時間ほどショッピングに出かける。それ以外は、ほとんど自宅でうろついている。



ランディ

基本的にアル、スティードと行動。1人でいるときもあちこちブラブラしており、自宅にはほとんどいない。



イーリア

雑貨屋、パン屋、宿屋など、行動範囲が広い。確実に会いたい場合は、午後4時くらいに図書館へ行こう。



マリア

ほとんどパン屋で店番をしている。いなければ散歩かショッピングのどちらか。午後4時以降は確実にパン屋。



モーガン

日中のほとんどの時間を散歩に費やしている。確実に捕まえたいなら、午前11時までに宿屋を訪れること。



ポール

午後12時までは宿屋で店番。その後広場周辺を歩き回る。午後3時頃は、宿屋近くで体操(!?)している。



セラヴィ

自宅地下にある巨大サボテンの世話をしていることが多い。散歩も自宅周辺が主なので割と会いやすい。



フォルカー

午前10時くらいまでならトクテ橋近くのテントの側にいる。あとは散歩。夜中はテント近くで釣りをしている。



マック

配達するフリをして村中をうろついている。どこに行くかは風任せ。午前中早くなら、郵便局にいる。

緊急企画

近藤敏信氏が語る『ポヤッチオ』の秘密

待ちに待った発売を記念して、『ポヤッチオ』の企画・原案・そしてキャラクターデザインを務めた近藤敏信氏に緊急インタビュー。この不思議なソフトが出来上がった秘密に迫る!!



近藤敏信氏
「ポヤッチオ」の企画、キャラクターデザインを務める。代表作は「海腹川背」など。



キャラクターが"生きている"箱庭的な世界を!!

——このゲームが生まれた経緯みたいなものってどういった感じでしょう？

近藤敏信氏（以下、近）：そもそもの発端は、キャラクターが生き生きしているゲームを作りたいということですね。これまでのゲームでは、村の人たちって主人公無視して歩いたり、入口を意味もなくうろうろしたりと生活感が感じられなかったじゃないですか。そういうのではなくて、生きてる街というか世界を１つ作って、そこの中で生活できるゲームが作りたいと思ったんです。いきなりRPG的な世界全部を「生きた世界」にするのは無理なんで。となると、箱庭的な１つの村って限定してしまえば可能ではないかと。

——それはいつの頃の？

近：企画自体は２年……いや２年以上前かなぁ。それからいろいろ紆余曲折がありまして。実際の制作にかかった時間はだいたい１年半くらいでしょうかね。

——実際の制作で苦労した点などは？

近：やっぱり、ほかにお手本となるものがないっていう部分ですかね。ゲームにはいろいろな「様式美」ってのがあって、例えば街の人が夜寝ないってことも、それは今までのゲームに共通の「様式美」であって、今までのゲームの上では、別に不自然なことではないんですね。ここまでは「様式美」ってラインが引かれている。そういった、今まで引かれてきたラインを壊すってとこから始まっているから、自分でラインを引き直さないといけないんです。例えば遊んでいてふと違和感を感じたとき、それを潰す努力をするのか、あるいは「ポヤッチオ」なりの新しい「様式美」にしてしまうのか。そのへんの判断がすごく難しかったですね。

——普通のRPGでは表現されないようなことにも、もの凄くこだわって作ってますよね。布団に入るときの仕草とか（笑）。何もないところで転んだりするし（笑）。

近：途中から、かなり"わびさび"なものを作ってるなって気が、大分、強くなってきちゃいましたね（笑）。遊んでてもまったく気が付かないようなところに、ものすごい莫大なエネルギーを使っているんですよ（笑）。先ほども言った、プレイ中に感じる、ちょっとした違和感にしてもですね、それをつぶすために、もうメチャクチャなエネルギーを費してるわけで。そうして違和感をなくしたおかげで、遊んでいるユーザーは、ちっとも気が付いてくれやしないというわけなんですよ（笑）。



「どきどきポヤッチオ」的「わびさび」の世界

——グラフィック面では、現在では３Ｄ－ＣＧが主流なので、こういった２Ｄグラフィックがかえって新鮮に感じますね。

近：作り始めた当初はまだ３Ｄがどうのって状況ではなくて、ＳＦＣの延長のようなグラフィックのRPGが主流だったんです。だから、ビジュアル面での派手さというモノはないんですね。ただ、これまでのトップビュー型RPGに比べると、このゲームは、かなり描き込まれている方なんですよ。ドットパターンとか、今までずーっとやってましたから（笑）。この辺を心地よく感じてくれるかどうかですね

——キャラクターの表情も豊かですね。

近：キャラのアニメーションは全キャラで１万パターン超えてます。それ以上に、汗を出したり、"！"マークを出したりといった日本の漫画でつちかわれ

ルフィ〜のどきどき 訪問記①〜スタジオ最前線の巻〜

やっほ〜ルフィーだよっ♥　今日は、ゲームの生みの親である近藤さんのオフィス、スタジオ最前線にお邪魔しちゃいま〜す。折しも年に２回訪れる某本の祭典夏の陣直前。場所は埼玉県柳瀬川の某マンション。近藤さんは、待ち合わせの場所にちょっと遅れて、愛車の真っ赤なスポーツカーで登場!!　か〜っこいい〜ヒューヒュー♥　近藤さんの車で案内された柳瀬川は、畑だらけの超のどかな雰囲気。どことなくプエルコルダンに似ていて、なんだか嬉し〜い!!　こういった環境だからこそ、「ポヤッチオ」のような変な……もとい、のどかなゲームが生まれたのかもね。そう考えると、首都圏とは思えない柳瀬川の環境に感謝感謝。え？肝心のオフィスの中の状況はどうだったんだって？そ、そ、それは私の口からはちょっと……。



◀こんな河原で魔法の練習してみたい。





◀仕事中の近藤さん。モニターの中には、マリア姉さんが♥

▲綺麗好きのローザさんが見たら、卒倒するかもね。



た「記号」を前向きに組み込んだことが、思った以上の効果を出せました。

――いわゆる「漫符」ですね。最近ではアニメでも普通に使われていますね。

近：同じ怒っているにしても、汗を流しながら怒っているのと、頬を赤らめながら怒っているのではまったくニュアンスが違ってくるわけですよ。そういったドット絵ではなかなか伝わらない微妙なニュアンスというか、感情が読み取れるようになったのは成功でした。まぁ日本人は漫画読み慣れてますからね(笑)、漫画のいいところを、うまく使えたかなと。

近藤さんがそっと教える女の子との恋のヒケツ!?

――それぞれのキャラのストーリーを進めていくコツみたいなものはありますか？

近：恋愛SLG的に見れば、例えばルフィーは簡単、リーナは難しいとかあるんですが、基本的にその女の子に対して誠意をもってちゃんとしたことをやっていれば大丈夫です。それなりの反応は返ってくるハズですから。

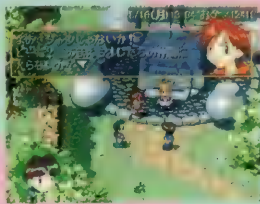
――イベントでの会話も選択肢も、どっちを選べば好印象か、非常にわかりやすいですし（笑）。

近：慣れてくると、逆を選ぶとまた面白いんですよ。それで女の子との関係は終わってしまうかもしれませんが(笑)。『ポヤッチオ』では、基本的にハマルことはないんですね。普通のRPGではなにかイベントでつまると時間も止まるじゃないですか。でも『ポヤッチオ』の場合、例えば本を渡さないといけないのにずーっと持っていてあとの方で渡すと、なんでもっと早く渡さないのってことになる。時間によって結果が変わるんですよ。それによってエンディングは変わったりしますが、少なくともゲームの進行が止まることはないんで、いろんな選択肢を遊んでもらえるといいなと。その辺も『ポヤッチオ』ならではの楽しさだと思いますんで。



――全編リアルタイムな上に、何もしないと本当に何も起こらないですよね(笑)。そういう意味ではすごく忙しいゲームかと。

近：ずーっとやってると、固定のルートしか歩かなくなるんですよ。ときどき、今まで立ち寄らなかった所に寄ってみると、ひょこっとイベントが起こったり。詩的に言えば、今日は道を１本変えてみようとか(笑)。そうすると新しい世界が開けるかもしれないですね。



――没になったキャラとかイベントとかといったものはありますか？

近：本当は村の中に温泉がありまして(笑)。のぞける道を「オトコ道」っていって、男はかならずその道を通るとか(笑)。女の子も胸元まで見えてるいい感じのパターンとかあったんですが、容量の関係で泣く泣く（笑)。

――近藤さんが好きなキャラは？

近：どれも好きですね。やっぱ２年もつき合ってるとみんなに愛が芽生えちゃうっていうか(笑)。それに自分が気に入ってなければユーザーも気に入ってくれないと思うんで。

――では女の子以外のキャラでお薦めは？

近：全員です(笑)。女の子との恋愛を中心にもってきてますが、もともと村を１個作るってのがコンセプトなんで、全部のキャラに同じように手間暇かけてます。村の存在感とかそれぞれの人生を出していくには、まわりの人たちが無関係ではあり得ないんで。女の子以外もどんどん観察していただければ面白いんじゃないかと。

狭そうで無限に広がる『ポヤッチオ』の世界

――世界観についてなんですが、プエルコルダンは浮遊大陸なんですか？

近：一見浮遊大陸っぽくみえるんですが、あれは小高い丘の上なんです。テーブル状の。

――世界観にファンタジーの雰囲気を取り入れた理由というのは？

近：普通に恋愛ゲームを作るなら女子校が舞台の方が圧倒的にリアリティが出せるんですけどね。ただ、元々のコンセプトに、RPGの世界に住めることが面白いなってのがあるんで。ファンタジーもテイストとしてあったほうがいいなと。

――町中で噂を耳にする「帝国」に関しては、何か設定はあるんですか。

近：設定はあります。ただ、そのすべてが語られるのではなくて、ゲーム中ちょろちょろとこぼれ聞こえるって程度ですね。それも狙ってのことでして、小さい頃、大人同士の会話を聞いてると、言ってることはわからないけどなんか面白そうというか、引かれる部分があったじゃないですか。そうしたドキドキ感を出したかったんです。帝国の話がこぼれ聞こえることで、なんとなく「外への広がり」ってものを感じてほしいなと。そのために何気ない会話にもきちんとした裏付けが必要になってくるんです。そうしないとリアリティが出ないので。だから帝国にしろ、人間関係にしろ、ゲームに必要以上の設定を作ってます。

――では最後に、お約束ですがユーザーに対して何かひとこと。

近：生きたキャラをコンセプトに、精一杯頑張りましたんで、RPG世界の中で生きることを感じてほしいです。その中で、もしお気に入りのキャラができてくれれば、嬉しいなと。

――どうもありがとうございました……あ、いや待ってください。最後にどうしても聞かなくてはならないことが！つだけあるのですが……。誰もが思う疑問、ズバリ「ポヤッチオ」という言葉の意味は？　造語ですよね。



近：もちろんどこの世界の言葉でもないです。ゲームの設定では、恋のおまじないってことになってますが、そもそもこの言葉が出来上がった経緯というのは……。

【編注：ここで語られた真実は、あまりにも衝撃的であったため、闇に葬ることにしました(笑)。でも、SCEIのホームページ(※注①)の「イカスゼクリエイター」に行くと真相が書いてあったりしちゃいます。見られる人は要チェックです。】

――という訳で、本当に今日はどうもありがとうございました。

ルフィ〜のどきどき訪問記②〜川菜翠ちゃんを直撃の巻〜

らりほ〜♥　またまたルフィーだよ♥　今度はあたしの声を当てている川菜翠ちゃんを直撃インタビュ〜♥って、何か無理がある企画だよね。まぁでも細かいことは気にしないで、取りあえず、川菜ちゃんのコメントどうぞ！「とにかくキャラがかわいくて、動きを見てるだけで面白いゲームです。遊んでいて暖かさが伝わってくる、心のオアシス的なゲームだと思うので、日頃の忙しさに疲れたら、このゲームでリフレッシュしてください。雑誌で読むだけでは面白さが伝わらないと思うので、とにかく遊んでみて、面白さを感じて欲しいな」……とのことでした。本当はもっと楽しいお話をたくさん聞けたんだけど、スペースの都合でココまで。機会があればまた紹介するね。では今後も、ルフィーともども、川菜ちゃんをよろしくね〜♥



▲歌に声優に作詞にと幅広く活躍。ラジオ番組のレギュラーを３本も持ってるんだよ♥

▼川菜ちゃんはとっても可愛かったよ〜♥　ルフィーと一緒だね。





※注①：ホームページのアドレスは以下の通りです。http://www.scei.co.jp

ときどきポヤッチオ

BRAVE FENCER 武蔵伝

『武蔵伝』の攻略も今回で最終回。
最後はゲーム中盤以降の難所を徹底攻略!

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア ※「FFⅧ」「EHRGEIZ」体験版同梱(※1)
A・RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

意外に詰まっている人が多いのが、下で紹介しているフリーズパレスと第5章の廃鉱。マップのつながりが複雑なうえに、思わぬところに部屋があったりして、見逃している人が多いみたいだね。行ける場所をくまなくチェックすれば、必ず道は開けるはず。2度目、3度目のプレイをする人も、今回の攻略記事を参考に、くまなく探索してみよう。また、ちょっとしたおいしいネタも掲載しているので、チェックしておこう！ (大竹雅法)

『武蔵伝』最終攻略 中盤以降の難所を重点攻略!

第4章以降から、本格的に難しくなる『武蔵伝』。そこで今回は、ゲーム中盤以降で特に難しいポイントを中心にピックアップ! これさえ読んでおけば、ル・コアール帝国との決戦までまっしぐらだ!

第4章 フリーズパレス完全ガイド



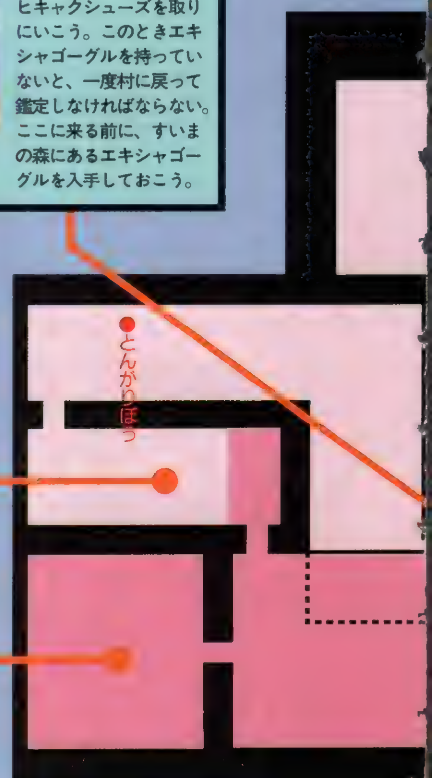
ガンリュー島でのコジローとの対決後、盗賊退治に来ることになるフリーズパレス。その前のさまよいの森のクリア方法が難しい（抜け方は、3人の傭兵に面会したあと、森を左→上→上→右→上→上→右→上→上→左→上→上→上→上でOK）うえに、内部も複雑な迷宮になっている難所だ。そこでフリーズパレスをクリアするうえでの注意点をまとめてみた。これを見ながらプレイすれば、誰でもフリーズパレスをクリアできるハズ。ちなみにホールにいるマッパーは毒を持っているので“ポイズンレス”を用意しておこう。

ヒキャクシューズを入手



▲これさえあれば、凍りついた坂道を登れるようになるのだ。

ブルーアイを入手したら、ブルーの扉を開けてヒキャクシューズを取りにいこう。このときエキシャゴーグルを持っていないと、一度村に戻って鑑定しなければならない。ここに来る前に、すいまの森にあるエキシャゴーグルを入手しておこう。



敵に投げてもらって2Fへ



▲こんなに高いところでも、敵の力を利用することで上がれる。



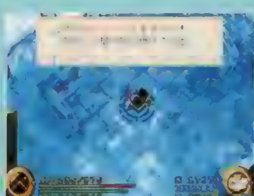
▲投げられてもダメージは受けない。うまく着地したら、奥の入り口へ。

レッドの扉を開けたあと、最初につまるのがココ。普通に考えると行き止まりにしか思えないけど、実は敵（スローガイ）にわざと投げられることで2Fに上がることができるのだ。氷の弾を撃ってくる敵を倒すときに、ムサシを投げてくれる敵まで倒してしまわないように。ちなみに倒してしまった場合には、一度部屋から出て、もう一度戻ってくるとやり直しができる。

ブルーアイを入手 「無傷の勇者に栄光あれ」



▲敵との距離をおいて“火の巻”を使えば、安全に倒すことができる。



▲第2のアイ、「ブルーアイ」のゲットに成功だ！

ブルーアイを入手できる部屋は、氷の迷路の左奥にある。立て看板の意味は、ムサシがダメージを受けずに部屋の中の敵を全滅させろということだ。敵の倒し方は何通りかあるけれど、“火の巻”の力を使えばかなり安全に倒すことができる。ほかにはレイガンド回転斬りもオススメ。失敗してしまった場合は、一度部屋の外に出てからやり直そう。

CHECK 『武蔵伝』豆知識【アミヤクイ村編】

●ショップのお得な利用法

アミヤクイ村にあるお店の中でも、パン屋と雑貨屋の2軒は、時間や曜日によっては品物を安く売ってくれる良心的なお店。通常より安値でアイテムを買えるだけに、これを利用しない手はないよね。フィギュア屋あたりでも、売れ残りのフィギュアを安く売るなど、見習ってほしいものだよねぇ。

パン屋▶ブレッド

[illegible]



雑貨屋▶アイの店

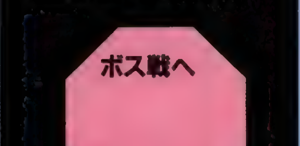
[illegible]

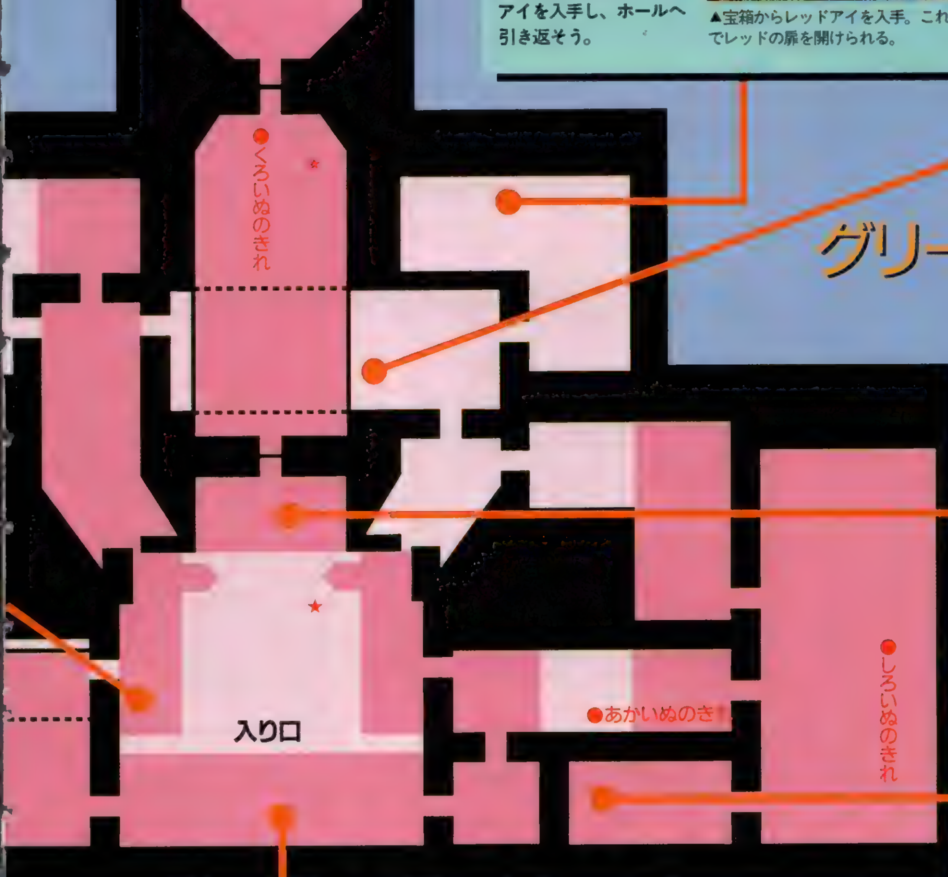


  ※1「アナザー・マインド」のムービーも収録

フリーズパレス平面図

ゲット・イン技の「マッピング」で見ることができるマップをもとに構成したのが下のマップ。色の薄い部分が1Fで、濃い部分が2Fを表している。また、1Fと2Fが重なっている部分は点線で、隠れている部分を示した。（★印はメモリーボックスです。）





レッドアイを入手「孤独な勇者に栄光あれ」

大穴がある部屋の奥にあるのがこの部屋。ここでは、封印された扉を開けるのに必要な3つのアイの1つ目、レッドアイを入手することができる。部屋の中の立て看板にある「孤独な勇者に栄光あれ」というのは、この部屋にムサシしかいない状況を作り出せという意味。つまり、部屋の中にいる敵を全滅させればいいわけだ。敵を全滅させると部屋の中に宝箱が現れる。あとはこの中からレッドアイを入手し、ホールへ引き返そう。



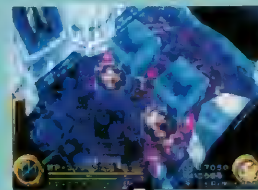
▲とにかく敵と戦って全滅させる。連続技をうまく使っていこう。



▲宝箱からレッドアイを入手。これでレッドの扉を開けられる。

氷に乗って大穴をクリア

フリーズパレスの最初の難関が、ここにある大穴。この穴は、2段ジャンプでも飛び越すことはできない。そこで注目してほしいのが、ペンギンのような敵（フェイクペンギン）が投げている氷のブロック。実はこの上には乗ることができ、足場として利用することができる。ブロックは大穴の途中で落ちてしまうので、穴の真ん中あたりまで来たら2段ジャンプで反対側に飛び移ろう。ちなみに上から落ちてくる氷につぶされると、ダメージを受けるので注意。





▲氷が落ちてくるのを待つときは、敵の隣あたりで。穴の中央付近で氷が落下し始めたら2段ジャンプだ。

レッド、ブルー、グリーンの順にアイを入手

3つのアイを入手したら…

3つのアイが揃ったら、ホール中央の2Fにある大きな扉を開けることができる。この扉は凍りついているので、まず“火の巻”を使って氷を溶かしてやろう。するとムサシが扉の穴に3つのアイをはめ込み、この大きな扉が開くのだ。



▲まずは凍りついた扉を“火の巻”を使って溶かしてやる必要がある。

グリーンアイを入手「ダミー勇者に栄光あれ」

この部屋へは、ヒキャクシューズを入手したあと、ホール右手前の入り口から入り、氷の坂を上っていけばたどり着ける。看板の意味は、ゲット・イン技の「ダミーだコリャ」を使って敵を倒せということ。成功すると、宝箱が出現するぞ。「ダミーだコリャ」は、この部屋のすぐ外をうろついている敵（マネラー）からゲット・インできる。ちなみにこの技は、一度使うとなくなってしまうので、失敗した場合は一度部屋から出てゲット・インし直す必要がある。



▲マネラーから「ダミーだコリャ」をゲット・インしておこう。



▲ダミーの爆発に敵を巻き込んで倒せば、グリーンアイが手に入る。

「スチールボディ」で槍の障害を突破

ここにある槍の障害は、ゲット・イン技の「スチールボディ」で突破できる。この技は、すぐ手前の氷の迷路で上から落ちてくる敵（ストンブゴーレム）からゲット・インできるぞ。ここは、クリアするためには直接関係ないけど、通っておいて損はない。ブルーアイを入手したあとは、ココを通って先へ進んでみよう。



▲「スチールボディ」を使えば、槍をはじきとばして進むことができる。



▲障害の先へは、ホール2Fの手すりからジャンプで行くこともできる。

第5章 廃鉱内の迷いやすいポイントを解説

第5章のラストに待ち受けているのが、巨大アリの巣窟と化した廃鉱。ここをクリアするうえでポイントとなるのが、右のマップの廃鉱内分岐ポイントだ。ゴンドラのスイッチから巨大アリの巣窟を通り、このポイントに戻ってきたら、マップ右下の出口からゴンドラ乗り場に向かおう。




◀巨大アリの巣窟の奥で"風の巻"を使うと、右のマップのこの部分に戻ってくる。

まず、ゴンドラのスイッチを入れに行く

まずはマップ右上の出口からゴンドラのスイッチへ。右に進み、行き止まりの部屋のカベを登ると、換気扇の上へ出る。ここにあるスイッチを押す（レイガンドで叩く）とゴンドラに乗れるようになる。スイッチを押すと換気扇が回り、下に降りられなくなるので、左の脇道から巨大アリの巣窟へ向かおう。


▲このスイッチを押すことで、ゴンドラが動き始める。

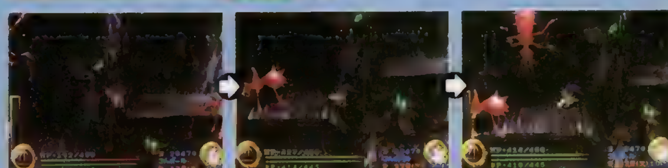

◀ここでは、ゲージが貯まった瞬間に2段ジャンプを使え！

巨大アリの巣窟を突破！

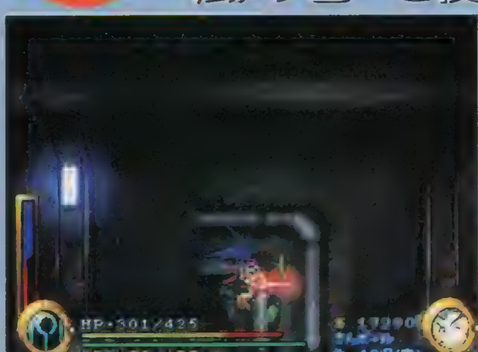
▼この部屋までやってきたら、"風の巻"を使って地面に穴を掘って元のマップに戻ろう。



巨大アリの巣窟では、道がとぎれている場所が何カ所もある。実は一見行き止まりに見えても、まだ先はあるのだ。こういった場所では、2段ジャンプをうまく使うことで先に進むことができるぞ。下の連続写真を参考に、華麗なジャンプで先へと進んでいこう。一番奥にある行き止まりの部屋では、"風の巻"を使って地面に穴を掘ることで、上のマップに戻ることができる。


▲まずは左手前に向かって、ナナメにジャンプ。"地の巻"で巨大アリを足止めするとラク。
▲ジャンプ前の高さと同じくらいの高さで2段目のジャンプ。このとき左に方向転換する。
▲見事に着地成功！　こんな風にジャンプする部分が何カ所もあるぞ。

第6章 カレンダーの迷宮の注意点 "風の巻"を使う場面では…？


◀ここでは2つのボタンを同時に押す必要があるので、回転は△よりも□ボタンを使う方がいいぞ。

最終決戦の舞台となるリカーバレルで、一番頭を悩まされるカレンダーの迷宮。ここでもっとも失敗しやすい"風の巻"を使う場所では回転しながらジャンプをして溝を跳び越える必要がある。このとき⊗ボタンをポンと押しただけでは跳び越すことができないので、足場のギリギリからジャンプして、着地するまで⊗ボタンを押しっぱなしにしておく必要があるぞ。

CHECK 『武蔵伝』豆知識【ふたご山編】

●"水の巻"で、取り損ねた宝物をゲット

第1章に入ると、ふたご山のイカダがなくなってしまうので、宝箱を取り損なったとガッカリしている人は多いんじゃないかな。ところがこの宝箱は、五輪の書の"水の巻"があれば取りに行くことができる。ちょっと盲点だったかな。


▲"水の巻"で川に[illegible]グに右へ行ってみよう。


▲ここから[illegible]これで気になる宝箱が取れる。

『武蔵伝』最新データ

面会効果&アイテム腐敗の法則

ヤクイニック城で、助けた人々と面会したときの効果と、パンやおにぎりなど日数が経つと腐ってしまうアイテムの腐敗の法則データを公開！ 面会については、とくに効果のない人は掲載していません。

面会効果

イベント　ゲームクリアのために必要な人々

ここで紹介するのは、ゲームをクリアするために必ず助けなくてはいけない人々。比較的、見つけやすい場所にいるので、マップをくまなく歩けばカンタンに見つけられるハズ。

名前	効果
兵士バラニック	ヘルズバレーの入り口を開き、スカル=ピオン戦で協力してくれる
傭兵ミーノ	スカル=ピオン戦に協力し、さまよいの森を抜けるヒントもくれる
大工ツケコンテル	スカル=ピオン戦に協力し、ゴンドラ修理にも必要
騎士ラード	ヘルズバレーの入り口を開き、スカル=ピオン戦で協力してくれる
大工ニコミテール	ゴンドラの修理に必要な人物
傭兵カルビ	フリーズパレス攻略時、さまよいの森を抜けるヒントをくれる
親方マーダレー	ゴンドラの修理に必要な人物
傭兵ロースウ	フリーズパレス攻略時、さまよいの森を抜けるヒントをくれる

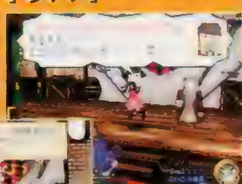
必殺技　技を学んで、戦闘をラクにしよう

ここで紹介するのは、敵との戦闘をラクにしてくれる必殺技を教えてくれる人たち。イベントの部分で登場した騎士ラードは、ここでも登場しているぞ。2度目の面会を忘れないように！

名前	効果
道化師キーチム	ナムルの曲芸の相棒。技を覚えるときはこちらに話しかける
掃除婦ジョミーノ	ハエを落とす動作から、ムサシがダッシュ突きを編み出す
騎士ラード	十文字斬りを教えてくれる。第3章以降
曲芸士ナムル	串刺し芸を見て、ムサシが串刺しを覚える。"ミカン"が必要
騎士ニック	まき割りダイナマイトを教えてくれる
騎士コブクローネ	アスベラードアタックを教えてくれる。十文字斬りが必要
騎士団長	タンシオーネ・クロスアタックを教えてくれる

情報その他　他にも重要な人がイッパイ

ここで紹介するのは、ゲームを進めるうえで重要なヒントをくれたり、貴重なアイテムを手に入れるための情報をくれる人たち。面会しなくてもクリアすることはできるけど、「武蔵伝」を骨までしゃぶりつくそうと思ったら、これらの人々の情報が必ず役に立つはずだ。



▶占い師ギアラは、五輪の書がある場所のヒントを教えてくれる。



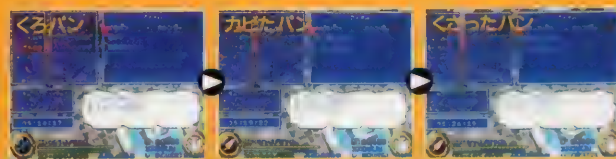
◀モルホン医師は、ステータスを回復してくれるぞ。

名前	効果
見張りのナミロス	ふたご山に昼間入れるようになる(面会所では会えない)
占い師ギアラ	五輪の書のヒントをくれる。救助していない人の居場所のヒント
鷹匠トクセン	チョウジュベリーの入手法についてのヒントをくれる
馬屋番バッサシ	捕まえたミンクーの数を確認できる
布係ビセット	"でんせつのぬの"に関する情報(場所のヒント)をくれる
モルホン医師	ステータス回復。イカダか"水の巻"が必要
グラム代官	お米が収穫される(※)
紡ぎ手エイランチ	"でんせつのぬの"から"でんせつのねぶくろ"or"てぶくろ"を作る
食事係リブ	お米が収穫される(※)
ゾウモッツ書記	ハーチノス司祭には読めない本を翻訳してくれる
鍛冶屋のトック	雷光丸を真雷光丸にパワーアップしてくれる
クーパー・シェフ	雑貨屋で"ライスボール"が販売される。お米が必要
ムッシュ・ワギュウ	雑貨屋で"ワギュウオニギリ"が販売される。お米が必要

※お米の収穫は、2人と面会する必要があります。

アイテムの腐敗

パンやおにぎりなどのアイテムを買っておいたら、知らないうちに腐っていたなんて経験はないかな。腐ったアイテムは、効果が落ちるばかりでなく、使うとHPにダメージを受けてしまうこともあるので注意が必要だ。ここでは、アイテムの腐敗の法則を紹介。パンやおにぎりは、買った日をチェックして、腐らせないようにうまく使っていくことを心がけるようにしよう。



●クサっても日数がたてば…

腐敗するアイテムの中で、ちょっと特殊なのが"ミルク"。買ってから5日経つと、"すっぱいミルク"になり効果が落ちてしまう。だけど、ここで捨てないで取っておけば、さらに5日後には"のむヨーグルト"に変化するのだ。こうなれば、"ミルク"のときよりも効果はアップするぞ。お店では売っていないアイテムだけに、ぜひ一度試してみてほしい。



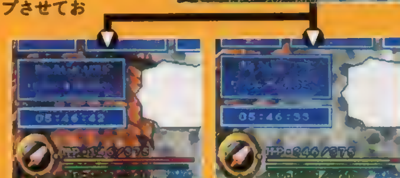
▲時間をかけて作るアイテムだけに、効果はなかなか!?

●"なっとうペースト"は早めに購入！

腐敗アイテムではないけど、すでに腐ってる（笑）のが"なっとうペースト"。このアイテムは、日数が経てば経つほど効果がアップしていく。早めに買っておいて、効果をアップさせておくというのが賢い使い方だろう。"なっとうペースト"は、買ってから1日経つごとにHP、BPの回復量が25ずつアップする。買ってから18日後には、HP、BPを500ポイントも回復してくれるアイテムに成長させることができるぞ。

▶"なっとうペースト"を使わずにガマン！ さあどれだけの効果が…？





2日後のなっとう　▲回復量はたったのこれだけ。ちょっと心細い。

10日後のなっとう　▲かなりのダメージを回復してくれる。これなら安心。

アイテム腐敗過程早見図

- パン類 —5日後→ カビたパン —5日後→ くさったパン
- おにぎり類 —7日後→ すっぱいおにぎり —3日後→ くさったおにぎり
- ミルク —[illegible]→ すっぱいミルク —5日後→ のむヨーグルト
- ミカン —[illegible]→ くさったミカン

ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥～

ついに攻略最終回！　今まで明かされなかったイベント情報もしっかりフォローしてあるぞ!!

発売中 ETC ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やっぱりいまだに「Nonstop！ときめきメモリアル」の復活を願う声って多いんですよ。その声には応えたいんですけど……やっぱり今は無理ですね。でも『ときめき２』が爆発的にヒットしたら、可能性は高くなるんじゃないかな？　特定ソフトのコーナーっていうのは、やっぱりソフトの人気があってのものだしね。最近つくづく『「ときめき」って凄いソフトだったんだよなぁ』って思うんですよ。いや、思ってはいたんですけどね(笑)。　(NOP TON)

攻略最終回！　イベント条件も大紹介!!

攻略の締めくくりとして、女のコたちのイベントを見るための条件と、感情度のしくみを解説していくぞ。感情度については右の欄を参照してほしい。イベントについては、その女のコと同じ部活にならないと見られないものがあるがあるので注意。２種類の部活が設定されているコがいるので、目的の部活じゃない方に詩織を入部させてしまえば問題はない。詩織の部活は以下の計算式によって自由に設定できる。

●(誕生月×３＋誕生日)÷11

この答えの余りが下の各番号に対応している。

0：文芸部、1：演劇部
2：科学部、3：電脳部
4：美術部、5：吹奏楽部
6：野球部、7：サッカー部
8：テニス部、9：水泳部
10：バスケ部



◀女のコの各項目をよく読んで、そのコが得意そうな問題だったら答えてもらうのも手だぞ。

感情度のしくみをもう１度チェックしよう

ハッピーエンディングを迎えるために重要なのが感情度。ある程度の正解率も必要だが、感情度が低いとハッピーエンディングは見られないぞ。感情度には下の２つの要素があり、それぞれを上昇させていくことが最大の目標なのだ。

友好度

主人公に対する親密さを表しているのが友好度だ。これが高くなるとあだ名で呼んでくれるようになるので、スペシャルイベントを見る際の目安にしよう。友好度は特定の女のコをパートナーに選ぶと上昇するぞ。



ときめき度

ときめき度は、女のコの主人公への憧れの気持ちを表している。これが高くなると女のコが顔を赤らめるぞ。ときめき度は正解が多いと上昇する。またミニゲームに勝つと、女のコ全員のときめき度が上がるぞ。



藤崎詩織　ふじさき しおり



詩織とのハッピーエンディングを見るためには、文学、科学、社会、美術、音楽、スポーツ、雑学で評価されなければいけない。これらのジャンルは、成績表でＡ評価を受けるように頑張ろう。もちろん感情度を上げることも忘れずに。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

うっかりランチ

発生条件：３～５月中。土、日、祝日、始業式、春休み、試験期間中以外。あだ名で呼ばれていて、顔を赤らめていること。



あこがれブライダル

発生条件：6～8月中。日曜日（詩織or主人公が運動部の場合、第３以外）。あだ名で呼ばれていて、顔を赤らめていること。



ぶらぶらショッピング

発生条件：９～11月中、日曜日（詩織or主人公が運動部の場合、第３以外）。顔を赤らめていればイベントが見られる。



如月未緒　きさらぎ みお



如月さんの好みのジャンルは、文学、社会、芸能の３つ。物静かな彼女は文系に加えて、恋愛映画などに関係する芸能にも興味があるようだ。そのへんを重点的に正解していこう。所属する部活は文芸部か演劇部だ。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

おもいでブックマーク

[illegible]



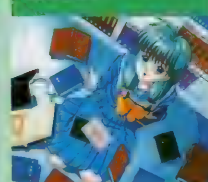
なかなかテイスト

[illegible]



とつぜんベリー

[illegible]



紐緒結奈 ひもお ゆいな



紐緒さんの好みのジャンルは、科学と動植物。彼女が科学に精通しているのは言わずと知れたこと。この問題に正解できなければ、立派な下僕になることはできないぞ(笑)。所属部活は科学部か電脳部。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

ぐらぐらアンバランス

発生条件：3～5月中の土、日、祝日、始業式、春休み、試験期間中以外(名前)君で呼ばれていて、顔を赤らめていること



たなばたアンビシャス

発生条件：7月1～4日までの平日。仲が良い状態（顔を赤らめる状態の1段階前のこと）であること



ぴくぴくメディスン

発生条件：12月～2月の日曜日、祝日、冬休み、試験期間中以外。顔を赤らめている状態であればよい



片桐彩子 かたぎり あやこ



片桐さんの好みのジャンルは、美術と音楽。音楽の問題は、基本的なことからマニアックなものまで出題されるから要注意。美術の問題も専門的なクイズが出題されることが多いぞ。所属部活は美術部か吹奏楽部。

★サマーパーティー



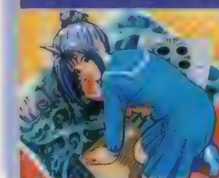
★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

しゃかりきペイント

発生条件：4月4～10日までの平日。仲が良い状態（顔を赤らめる状態の1段階前のこと）であること



さわやかメロディ

発生条件：6、7、9月中で、土、日、祝日、夏休み、試験期間中以外仲が良い状態であればイベントが見られる



たそがれスマイル

発生条件：10月～11月までの文化祭終了後の平日であること。あだ名で呼ばれていて、顔を赤らめていること



虹野沙希 にじの さき



虹野さんの好みのジャンルは、スポーツと雑学。スポーツをしている人を応援するのが好きな彼女だけにこのジャンルは得意らしく、代わりに答えてもらってもOKだ。所属部活は野球部かサッカー部。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

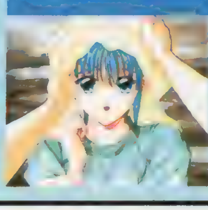
まだまだホープ

発生条件：3～5月中の土、日、祝日、始業式、春休み、試験中以外。(名前)君で呼ばれていて、顔を赤らめていること



とってもビクトリー

発生条件：6月第3日曜日。顔を赤らめている状態で、主人公と虹野が同じクラブに所属していること



ちくちくソーイング

発生条件：12月～2月中で土、日、祝日、冬休み、2月14日、試験期間中以外。仲が良い状態であること



古式ゆかり こしき ゆかり



古式さんの好みのジャンルは、スポーツと雑学。デモ画面の「大和撫子のたしなみはひと通り」とあるように、おもに一般教養は熟知しているみたいだ。でもなるべく自分で解答するようにしよう。所属部活はテニス部。

★サマーパーティー



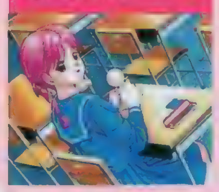
★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

わくわくトゥモロウ

[illegible]



しみじみエピソード

[illegible]

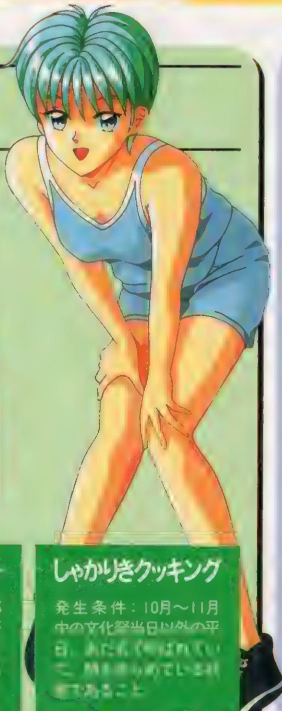


あざやかオータム

[illegible]



清川　望 きよかわ のぞみ



清川さんの好みのジャンルは、スポーツと動植物。だから当然、この2つのジャンルの問題には強い。それから、忘れちゃいけないのが花言葉。『ときめき』本編をプレイしたことのある人ならなおさらね。所属部活は水泳部。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

たまたまスランプ

発生条件：3～5月中の土、日、祝日、始業式[illegible]



ささやかメモリー

発生条件：8月の水泳部合宿初日のみ。主人公が[illegible]していること。[illegible]であること



しゃかりきクッキング

発生条件：10月～11月中の文化祭当日以外の平日。[illegible]で呼ばれていて、顔を赤らめている状態であること



鏡　魅羅 かがみ みら



鏡さんの好みのジャンルは、美術、芸能、おしゃれ。芸能関係の問題は少々意外だが、男性アイドルに詳しいようだ。それからもちろん、ファッション、宝飾、美容の問題についても詳しいぞ。部活は無所属。

★サマーパーティー



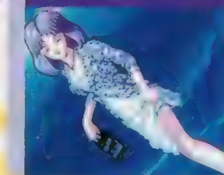
★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

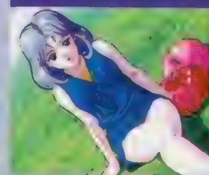
さきどりシーサイド

発生条件：5月中の日曜(主人公が運動部の場合は第3以外)、祝日。(名前)君で呼ばれていて、顔を赤らめている状態



どきどきチアガール

発生条件：6月第1土曜日で体育祭が雨天中止になっていないこと。(名前)君で呼ばれていて、顔を赤らめている状態

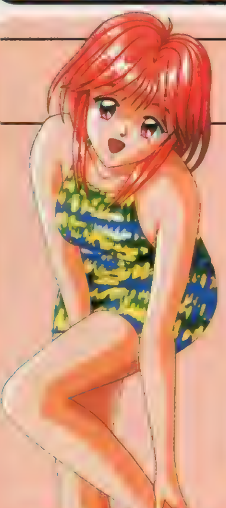


とってもシスター

発生条件：12月中の日曜日(主人公が運動部所属の場合は第3以外)。顔を赤らめている状態であること

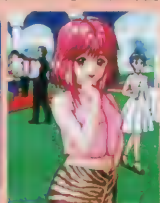


朝日奈夕子 あさひな ゆうこ

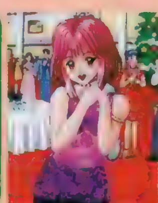


朝日奈さんの好みのジャンルは、芸能、おしゃれ、雑学、ゲーム。ジャンルを問わず流行のものはバッチリ。また、ゲームだけでなくマンガにも強いようだ。おしゃれ関係にも強いぞ。部活はもちろん無所属。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

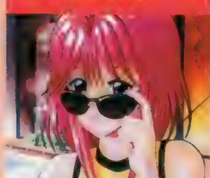
うっらないしー、さーん

[illegible]



ちゃめっ気パートナー

[illegible]



朝日奈夕子、オンステージ

[illegible]

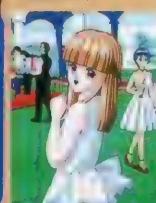


美樹原愛 みきはら めぐみ



美樹原さんの好みのジャンルは、文学、科学、社会、美術、音楽、動植物と少々厳しい。ホラー系の小説や映画に詳しい。それから星座にも詳しいらしいぞ。部活は無所属。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

アッシジの聖者フランチェスコ

[illegible]



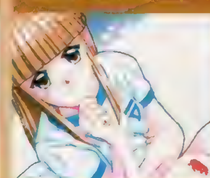
めぐすりサマーデイ

[illegible]



どきどきインシャリー

[illegible]



早乙女優美 さおとめ ゆみ



優美ちゃんの好みのジャンルは、スポーツ、マンガ・アニメ、ゲーム。スポーツの中でも特に格闘技には詳しい。「バリバリの横シュー」が好きなだけにゲームにも強いぞ。所属部活はバスケ部。

★サマーパーティー



★Xマスパーティー



★スペシャルイベント

わくわくホームワーク



おてんばプール



しゃかりきプラクティス



館林見晴 たてばやし みはる



館林さんの好みのジャンルは、文学、科学、社会、美術、音楽、スポーツ。どの問題に対しても平均的なレベルなので、クイズには自分で解答するようにしよう。ただしコアラ系の問題にはメチャクチャ強いぞ。部活は無所属。

★サマーパーティー

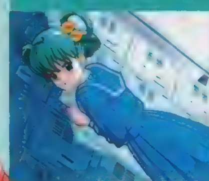


★Xマスパーティー

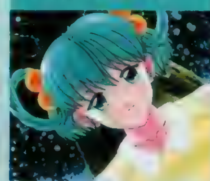


★スペシャルイベント

なかなかラブレター



やすらぎイリュージョン



伊集院レイ いじゅういん れい



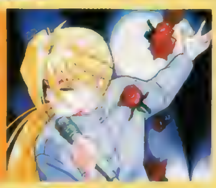


▶コンピュータ関連の問題にも詳しいぞ。

伊集院の好みのジャンルは、文学、科学、社会、美術、音楽、おしゃれ。上流階級問題に強い。私設部に所属。

★スペシャルイベント

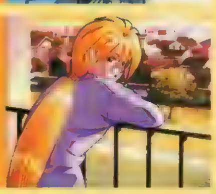
それなりエール



とんでもエスケープ



たそがれレジェンド



早乙女好雄 さおとめ よしお



好雄の好みのジャンルは、芸能、おしゃれ、雑学。格闘技系のスポーツ、女性アイドル、ゲーム＆アニメの問題に強い。情報通なだけに勉強以外のことは特に詳しいようだ(笑)。それだけ詳しいんだから、部活はもちろん無所属。

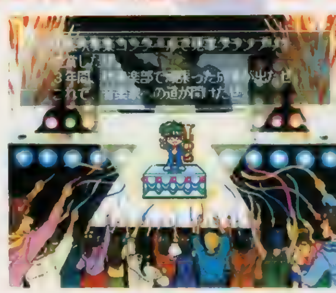
うきうきバースデー

発生条件：2年目以降の4月中で、第1日曜日までの平日のみに発生。好雄との仲が良い状態で、さらに[illegible]顔を赤らめている状態でないと見ることができないイベント。



エンディング情報を補足するぞ

前回の記事で「女のコには2種類のエンディングが存在する」とお伝えしたが、今回はもうちょっとだけ教えちゃおう。エンディングが分岐する条件は、プレイの仕方にかかってくるのだ。何か1つのことを極めるほど頑張ってみるといいかもしれないぞ。ちなみに、伊集院と好雄にもエンディングは2種類用意されている。



◀例えばこれぐらい頑張ってみると、違う結果が待っているかもしれないね。

私立ジャスティス学園

今回は、エディットキャラの初期パラメータの秘密と、熱血青春日記最大の難関、定期試験を徹底攻略!

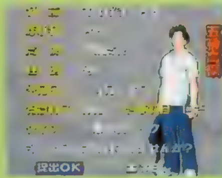
発売中	▶¥6,800 ▶カプコン
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可

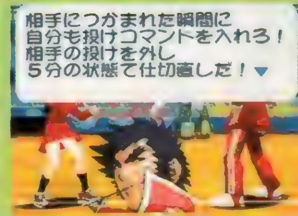
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついにエディットキャラの初期パラメータの法則も公開になり、すべてのパラメータ増減値が公開になりました。前号の記事と合わせれば、より効率的なトレーニングスケジュールを組むことが可能です。ただ強さだけを求めたキャラを作るのもいいのですが、どうも作業的なプレイになりがちです。どうせなら自分の好みを100%反映させた「自分だけのオリジナルキャラ」を作ってみましょう。きっと楽しさが違いますよ。 (あこ)

初期パラメータの秘密と試験に出る難題を徹底攻略!

最強のキャラを作るうえで重要になってくるエディットキャラの初期パラメータレベル。これらはランダムではなく、各項目ごとにパラメータの増減値が設定されており、それらによってキャラの初期パラメータが決定されるのだ。所属高校やタイプを自分が作りたいキャラタイプに合わせて選ぶことで、効率的な育成ができるようになるぞ。さらに、ちょっとしたコツで確実にSランクが取れる「受け身の原理」や「炸裂! 根性カウンター」といった試験課題、数ある試験課題の中でも難しいと評判(?)の「投げ外し開放論」でSランクを取るためのワンポイントテクニックも徹底攻略! これでキミのキャラがさらにパワーアップすること間違いなしだ。


▲エディットキャラの初期パラメータがついに公開だ。



◀難しいと評判の定期試験もバッチリ攻略していくぞ。

初期パラメータ 最強キャラを目指すなら最初が肝心だ!

エディットキャラの初期パラメータレベルは、所属する高校やタイプなどによって決定される。キャラの能力は、作成時から決まってくるぞ。

所属高校

平均的に上がる太陽学園より、「攻撃力重視ならパシフィック」といった感じで、作りたいキャラタイプに合わせて選ぶほうがいいだろう。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
太陽学園	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
五輪高校	—	—	+2	+2	—	—	+2	+2
パシフィックHS	+2	+1	+1	—	—	+1	+2	+1
外道高校	+2	—	—	—	+2	+1	+1	+2

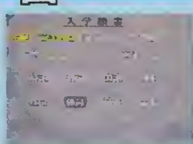
タイプ

所属高校と同じく、バランスタイプを選ぶより、1つのパラメータが大きく増加するものを選んでいこう。なかでも攻撃力や根性が大きく上がる「一撃必殺」や「熱血根性」がオススメだ。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
連続攻撃	—	—	—	—	+4	+1	+1	+1
一撃必殺	+4	—	—	—	—	+1	+1	+1
空中殺法	—	—	+1	—	+1	—	—	—
肉体防御	+2	+2	+2	—	—	—	—	—
熱血根性	—	+1	+1	+4	—	—	—	—

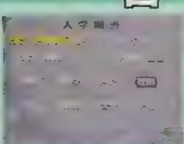
得意科目

得意科目は、ほかの項目に比べるとパラメータの増加率が少ない。そのため下に紹介している苦手科目によって下がってしまうパラメータと同じ科目を選択して、相殺してしまうのがいいだろう。


◀体育を選び、体力をつけるのもいいぞ。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
英語	—	+1	+1	—	+1	+1	—	—
数学	+1	—	—	+1	+1	+1	—	—
国語	+1	+1	+1	+1	—	—	—	—
理科	—	—	—	—	+1	+1	+1	+1
社会	—	+1	+1	—	—	—	+1	+1
体育	—	—	+4	—	—	—	—	—
音楽	—	—	—	—	+2	+2	—	—
美術	—	—	—	+2	—	+2	—	—

苦手科目


▶苦手科目は、理科や国語にしておこう。

苦手科目は、選んだ科目によって、パラメータが下がってしまう。得意科目と同じ科目で相殺するか、上がりやすいパラメータ(パンチやキック、攻撃力など)に対する科目を選んでおけばOK。

	攻撃	防御	体力	根性	潜在	スピード	パンチ	キック
英語	—	—	—	—	−1	−1	—	—
数学	—	—	—	−1	−1	—	—	—
国語	−1	−1	—	—	—	—	—	—
理科	—	—	—	—	—	—	−1	−1
社会	—	−1	−1	—	—	—	—	—
体育	—	—	−2	—	—	—	—	—
音楽	—	—	—	−2	—	—	—	—
美術	−1	—	—	—	−2	—	—	—

誕生日

誕生日は、下の欄外で紹介している公式によって、4タイプに分けられる。しかし増減するのは各パラメータのレベルではなく経験値のみなので、あまり気にしなくてもいいだろう。

	根性	潜在	パンチ	キック
タイプA	UP	DOWN	大きくUP	大きくDOWN
タイプB	DOWN	UP	大きくDOWN	大きくUP
タイプC	大きくUP	大きくDOWN	UP	DOWN
タイプD	大きくDOWN	大きくUP	DOWN	UP

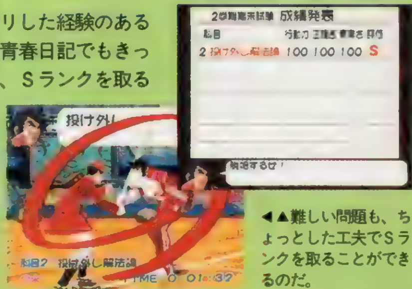
※誕生日の公式は以下のとおり。1.誕生日の数字をすべて足す(月+十の位+一の位)。2.その数字を4で割る。3.その数字のあまりで4タイプに分ける。あまり0→タイプA あまり1→タイプB あまり2→タイプC あまり3→タイプD。例えば3月13日なら、3+1+3=7、7を4で割るとあまりは3となり、タイプはDとなります。

試験問題

苦労していた定期試験もこれでバッチリ!

難しい課題が目白押しの定期試験。ここでは5つの課題をピックアップして、Sランクを取るためのコツを紹介するぞ!

学生なら誰でも一度はウンザリした経験のある定期試験。ゲームとはいえ熱血青春日記でもきっちり試験が行われる。ここでは、Sランクを取るのが難しい課題を中心に、5つの課題を徹底攻略。これでキミのエディットキャラがさらにパワーアップすること間違いなし! どうせなら、全課題オールSランクを狙ってみよう。



◀▲難しい問題も、ちょっとした工夫でSランクを取ることができるのだ。

投げ外し

数ある難題の中で、最も難しいのがこの「投げ外し」。もともとこれはタイミングがシビアでシステムの中では一番難しい。しかし、下に紹介した方法なら確実にAランク以上を取れるはず。実戦でも役立つので、マスターしよう。

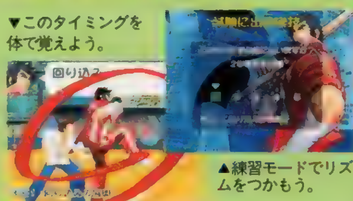
▶まず、弱キックを当てて……。

▶一瞬だけ前に移動して投げ。

▶慣れれば意外にカンタン。


回り込み

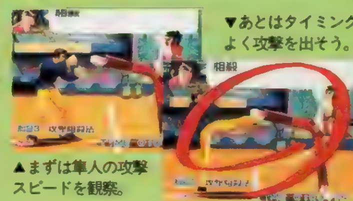
隼人の繰り出す強キックのタイミングは毎回同じなので、一度リズムをつかめばそれほど難しくないはず。コツとしては、強キックを見てからではなく、発生する直前にボタンを押すこと。早めにボタンを押すように心がけよう。



▼このタイミングを体で覚えよう。
▲練習モードでリズムをつかもう。

相殺

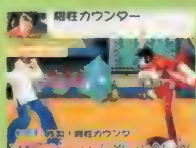
隼人の立ち強キックに自分の攻撃を合わせるだけだが、やみくもに技を出したのでは、相殺は起こらない。隼人の立ち強キックのスピードを覚えて、1回ずつタイミングよく合わせよう。相殺させる技は、同じ立ち強キックが合わせやすいぞ。



▼あとはタイミングよく攻撃を出そう。
▲まずは隼人の攻撃スピードを観察。

根性カウンター

根性カウンターは、オプションでオートガードをONにしておけば、自動的に隼人の攻撃をガードしてくれるので、ガード後に✚キーを右(または左)に入れながらボタンを押せばOKだ。

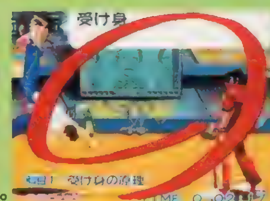


▲オートガードがONなら、隼人の前に立って……。


▲ガードマークが出たら✚キー入れ攻撃を出そう。

受け身

受け身が取れるのは、攻撃を受けた瞬間ではなく、相手の攻撃が終了してから。毎回完璧なタイミングで受け身を取るのは難しいので、「最速受け身」を使っていこう。やり方は、吹っ飛ばされた瞬間から✚キーとボタンを押し続けるだけ。これでSランクは確実だ。



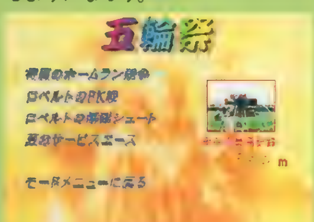
◀最速受け身は、対戦でも使える実戦的なテクニック。必ずマスターしておこう。

ミニゲーム

ミニゲームでも最強を目指してみよう!

熱血青春日記に登場するミニゲームは、結果しだいで大幅なパラメータアップが狙える。ここでは、各ゲームのワンポイント攻略を紹介するぞ。

太P戦や学園祭、五輪祭などでプレイできるミニゲームは、結果によって、エディットキャラのパラメータやほかのキャラとの友好度を大きくアップさせることができる。強いキャラを作るためにも、右で紹介しているワンポイントアドバイスを参考にしながら、確実に高得点を出せるようになろう。



▲苦手なミニゲームは、五輪祭モードやクラブの練習で特訓しよう。

将馬のホームラン競争

ボールのスピードが一定ではないため、スピードを見極めてうまくタイミングを合わせることがもっとも重要になってくるぞ。


◀立ち位置は最初の位置がベスト。動かないように!

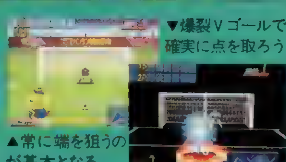
夏のサービスエース

このゲームは顔キャラを1個ずつ倒すより、爆風に巻き込んだほうが得点が高い。キャラが密集している場所を狙ってサーブを打とう。


◀点数の高い将馬を爆風に巻き込めるように練習しよう。

ロベルトのPK戦

PK戦は、ボールに変化をつけて、キャッチしづらいゴールの端を狙っていこう。また、必殺技は回数が制限されているので慎重に。


▼爆裂Vゴールで確実に点を取ろう。
▲常に端を狙うのが基本となる。

ロベルトの爆裂シュート

爆裂シュートは、カーブをかけたり、フレームに当てることで芸術点が加算される。余裕があるなら、芸術点も狙ってみよう。



◀高得点を狙うなら、一度に複数のパネルを落とすのも重要だ。

私立ジャスティス学園

実況パワフルプロ野球 '98開幕版

超人選手を作るための必須ポイントを紹介。
もちろん、選手の成長タイプはマニュアルでね。

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱 ▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ちょっと古い話になりますが、今年の夏の甲子園はおもしろかったですね。とくに横浜高校の試合。準決勝(明徳義塾戦)での8、9回の展開なんて、ウソみたいな逆転劇だったんだけど、サクセスでも8、9回に点を取られて逆転負けすることがよくあります。自分が投手の場合、スタミナがC以下だとヘロヘロになるし、野手でキャプテンの場合でも2年の秋は投手が花崎しかいないし。鬼頭がトルネードでリリーフする、というウラワザもないですしね。　（ガンモちゃん）

サクセスモード 高校野球編

超人選手作成のために必要な8つのポイントを紹介!



サクセスモードで目指すのは、もちろん超人選手の作成。この『パワプロ'98』では、比較的簡単にオールA級の選手が作れるとはいえ、効率のいい選手育成のノウハウを知らないとやはり超人レベルまで達するのは難しいだろう。そこで今回は、超人選手作成に絶対必要なポイントを紹介していこう。基本的に今回のサクセスでは、こまめにセーブ&ロードを繰り返すことと、休みをできるだけ取らないことが超人選手への近道になっている。これらをふまえて以下の8つのポイントを読んでみよう。

サクセスポイント1 野球超人伝を必ず読もう!!

監督に相談すると、野球超人伝を読むイベントが起こる場合があり、内容を理解できれば特殊能力が手に入る。とくに野手は、ここで「センス○」を入手後、本格的な育成に入るようにしたい。



▲得られる特殊能力は、あとの育成がかなり楽になるものばかりだ。

得られる特殊能力		
	野手	「センス○」「逆境○」「チャンス○」
	投手	「ピンチ○」「抑え○」

緊急ニュース 「サクセス大会」で本誌に敗れた発売元コナミより果たし状が!



編集も床で寝る、ごく平凡な夏の日の夕方、問題のFAXが本誌編集部に届いた。それは先日のサクセス大会に敗れたコナミからの再戦の申し込み。いわゆる"果たし状"だったのだ! 大会優勝で豪華賞品(25インチのワイドテレビ。買ったのはコナミさん)をゲットした本誌がこれを受けたのは言うまでもない(大人の世界はいろいろある)。というわけで再戦決定!! 結果は今後の『パワプロ』ページで報告するぞ。乞うご期待!

サクセスポイント2 彼女は3年目の誕生日にいてくれればOK!

今回のサクセスでは、彼女を作るとまず確実に「恋の病」によって、まともに練習できなくなる。基本的に彼女は3年目の誕生日(4月1週〜8月1週に限る)にいてくれればいいので、1〜2年目の3月ぐらいまでは、意識して告白を受けないようにしよう。3年目の誕生日プレゼントは彼女によって異なるので、下を参考に、欲しい能力をくれる女の子を狙っていこう。



◀彼女を作っても「恋の病」になる確率が高くデメリットが多い。注意!

CHECK① 女の子は3回会えば告白してくれる!!

涼川さんと姫野さん以外の女の子は、イベントなどで3回会えば告白してくれる。「勉強」すると女の子に声をかけられることがあるので、3年目の誕生日の前に勉強で3回目の出会いを果たせればベストなのだ。

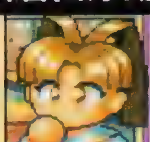
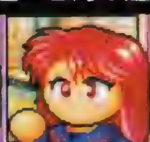
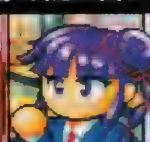
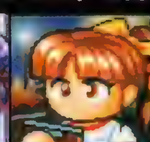
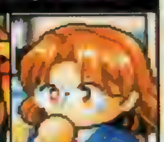


▲勉強は、強制的に出会いを狙うことが可能。



▲イベントで会った回数は必ず覚えておこう。

3年目(4月1週〜8月1週)の誕生日プレゼントで得られる能力

顔					
名前	宇都宮 真琴	岬 法子	橘 美夕紀	涼川 葵	姫野 愛子
野手	ミートカーソル+1「広角打法」	パワー+10「対左投手○」	すべてのバッドステータスとバッドな特殊能力が直る。「ケガしにくい」	「満塁男」「センス○」「チャンス○」	走力+1「盗塁 」
投手	コントロール+20「リリースうまい」	球速+2「対左打者○」		「ピンチ○」「センス○」	球速+2

サクセスポイント3 五十嵐先輩の退部までにチームメイト評価を上げろ!

2年目、5月2週の五十嵐先輩の退部イベントでは、その時点のチームメイト評価が「○○はいいヤツさ～」というコメント以上ならば、大幅な能力アップができる。レギュラーになる前の練習でグランド整備を数多くこなしておこう。



◀特殊能力の入手も超簡単なおいしいイベント。

得られる能力		
	野手	ミートカーソル+1「サヨナラ男」
	投手	守備力+1「リリースうまい」

サクセスポイント4 「選抜」には必ず出場せよ!

学年末テストで赤点を取ると、3週間補習することになるが、選抜出場を決めていれば補習は1週間で終わる。もし秋の地区大会で準優勝の場合でも、翌年の1月4週になったらセーブし、選抜出場が決まるまでロードしていけばいいのだ。



◀秋は準優勝でも十分。選抜には必ず出よう。

サクセスポイント5 監督の特訓を利用しよう!

監督に相談すると数多く起こる特訓イベントは、ケガをすることがないオススメの能力アップ法。とくに投手には、コントロールとスタミナを同時に5ポイントずつ上げられるもの(右の2つ)もある。これを繰り返せば、1年目の冬にスタミナとコントロールの両方をAにすることもできる。

投手にオススメの特訓

A 「お前に一つ言っておくことがある」



▶部室で起こるイベントで、やる気もアップする。

B 「なになに、もっと鍛えてほしいだと?」



▶体調が減らない特訓。これらが出たら、即セーブ!

サクセスポイント6 休みはできるだけ取らない!!

実は今回のサクセスでは、体調のバーがわずかな状態でもムリヤリ練習していかなければ、超人選手を作成するのは不可能なのだ。ケガをしたらロード、ケガをしなかったらセーブ、体調回復は1度もしない……というぐらいの強引な育成法でいかないと、超スーパーな選手を作るのは(とくに投手は)困難だぞ。



この状態なら結構練習できます。

▲たとえ体調がゼロでも、やる気が絶好調でタフ度がめいっぱいの状態ならば、練習しても意外にケガはしない。それがタフ度の上がる練習なら、なお故障しにくいのだ。

サクセスポイント7 変化球投手を作るなら「卓球部」を選べ!

キャラメイク時の「中学時代のクラブ」で卓球部を選ぶと、初期の変化球ポイントが必ず6になるのだ。



▶この2ポイントは、かなり大きいぞ!

CHECK②

変化球ポイントが大幅にアップするウラワザ発見!

卓球部を選択したあと、左の画面になったら、何もせずにオールキャンセルを選択しよう。すると、変化球ポイントが11まで振り分けられるようになるぞ!!

サクセスポイント8 特殊能力の入手法あれこれ

1、2、3のサクセスポイントを押さえれば、重要な特殊能力は、ほぼ手に入る。だが他にも、ぜひ修得しておきたいものがある。右に、なかでもとくに重要な2つの特殊能力の入手法を紹介するぞ。

体当たり

突発イベントで入手するケースが多いが、1つだけ、確実に狙って取れる方法がある。秋の地区大会で準優勝したが選抜出場校に選出されなかったとき、監督の特訓イベントが起こる。ここで質問に「反則技です」と答えると入手できるのだ。

クサイところ

竹之内に相談すると犬が登場することがあるが、このとき、まれに入手できる(確率は低い)。また、彼女がいるときに起こるクラスメート・戸塚の「バイオウェポン作戦」のイベントもあるが、これは発生率自体低いうえ、入手も五分五分。

募集 「矢部君のまなざしコンテスト」開催!!

謎に包まれた彼の瞳は、はたしてどんな形なのか? 考えてね♥

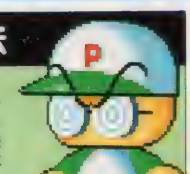
N64版からの人気キャラ・矢部君。彼は決してそのブ厚いメガネをとることはない。彼は一体どんな目をしているのか? それを本誌は読者のみんなと勝手に想像してみたい! 右のイラストに「こうだ!」と思う目を描き入れ、編集部まで送ってほしい。ありそうなもの、おもしろいものなどに個別に賞を設定し、賞品として豪華「パワプロ」グッズを進呈するぞ!! (各賞は今後の「パワプロ」ページにて発表)



この矢部君がメガネをとると…?



応募方法



描き方は、黒ペン1色でも、色を塗っても可(鉛筆やシャーペンは不可)。目を描き入れた左のイラストを破線でキレイに切り抜いて官製ハガキに貼り、①郵便番号、②住所、③氏名、④電話番号、⑤年齢、⑥職業(学年)を必ず明記し、P.221の"おたよりのあて先"の「パワプロ矢部君」係まで。しめ切りは9月24日(当日消印有効)。

【「矢部君のまなざしコンテスト」応募時の注意】
上のイラストに目を描き入れる際には、細い油性ペンの使用がオススメです。油性でも紙にはインキはにじみません。水性ペンの使用は避けたほうがいいでしょう。

※DPSリーグの結果は、88号(10月23日発売)にて発表します

Astro nōka アストロノーカ

タネを交配して野菜を育てるコツと、組み合わせたトラップで害獣バブーを撃退する方法を大攻略！

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶エニックス
	▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

とりあえずゲームを始めたら、5時間はやめられません。「重さがもう1レベル上がるまで」とか、「コンクールに出展する野菜のタネが3つ収穫できるまで」とか、自分で制限してるんだけど、ついついその先が見たくなっちゃって(笑)。あと「アストロネット」のメール内容が、ホントのパソ通っぽくていいですね。あと忘れちゃいけないのがバブー。私のマイバブーは赤いバブバブーです(体重が増えてないヤツ)。もう私のツボを突きまくり！ (PON)

一人前の農家になるための アドバイス集

今回お贈りするのは大きく分けて、「イベントの条件」、「農作業の仕方」、「バブーへの対処の仕方」の3つだ。「農作業の仕方」では、タネの交配表を載せているので、新種を作り出すのに役立ててほしい。さらに遺伝子の仕組みについても解説しているので、野菜のレベルを上げる(下げる)際の参考にしよう。宇宙で営む農業は、とても奥が深いぞ！



コンクール制覇を目指せ!!

イベント 条件をクリアしてアイテムをゲット!

●ご隠居のヤマさん

テンガロン村にいるご隠居から交配マシンを手に入れることが、農業の幅を広げる第一歩だ。ご隠居の言い値を3回値切れば、格安で買うことができるぞ。また新人コンクールに優勝したら、同様に値切ってトラップを手に入れよう。

アイテム名	価格	条件
交配マシン	300Z	1月12日のアストロネットで「交配マシン譲ります」のメールを見て、日曜日にテンガロン村のご隠居と話す
風船サービス装置	100Z	2月21日の新人コンクールで優勝したあと、ご隠居に話しかける

●旅の料理人

テンガロン村にいる旅の料理人は、究極のメニューを作るための材料を探している。彼が求める野菜を作って持って行けば、高値で買い取ってくれるぞ。全部で4回頼まれることになるが、もらえる報酬はその都度高くなっていく。どの野菜も期限はまったくないので、好きなときにリクエストされた野菜を作って持って行くことができるぞ。お金のためだけじゃなく、ぜひ究極のメニュー作りに協力してあげよう。

	リクエストの野菜	報酬
1	面白模様のイモ球	1200Z
2	やや軽のうきうきパセリ	2000Z
3	固いドームメロン	3000Z
4	催眠模様の真空ワカメ	4000Z

●マニアな老人

パンタロン町にいるマニアな老人は、野菜の好みがとてもうるさい。彼が望むものはかなりマニアックで、2つの要素を満たした特定の野菜をリクエストしてくるのだ。作るのが大変なだけに、その報酬はとても魅力的。野菜を持って行けばお礼として、入手が困難なバブーの羽をくれるぞ。バブーの羽をふとん屋に持って行くと、トラップやタネと交換できるのだ。ちなみに旅の料理人同様、野菜を持って行く期限はないぞ。

	リクエストの野菜	バブーの羽
1	ガチガチ(食感)あまあま(糖度)の火星カボチャ	10枚
2	うっとり芳香(匂い)体がしびれる(栄養)トゲガーリック	20枚
3	ヤバイ形(形状)野菜ブルース(音色)チンゲンツリー	30枚
4	親父の小言(音色)スカスカ(重さ)妖精ピーマン	50枚

農作業 さまざまな野菜を効率よく作るには…？

●コンクールで優勝しよう

コンクールで何度か優勝すれば、宇宙バスで行ける場所が増えていく。条件を満たしたら、次の日曜日から新しい場所に行けるようになるぞ。

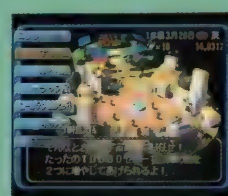


場所	条件
テンガロン村	1年目1月14日から行ける
パンタロン町	テンガロン村のレベルEコンクールで3回優勝する
ソンブレロ市	パンタロン町レベルD以上のコンクールで4回優勝
アストロドーム	レベルA以上のコンクールで2回優勝する

●畑の開墾

パンタロン町とソンブレロ市の宇宙農協に行くと、畑の数を増やすことができる。畑を増やせば効率よく野菜を育てることができるので、お金が貯まったら早めに開墾するといいだろう。畑は4つまで増やすことができるぞ。

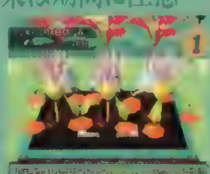
段階	費用	場所
2つ目	10000Z	パンタロン町、ソンブレロ市
3つ目	30000Z	パンタロン町、ソンブレロ市
4つ目	50000Z	パンタロン町、ソンブレロ市



▲畑の開墾は、宇宙農協の畑相談係に話すだけでOK。依頼すると、次の日から畑が1つ増えるのだ。

●季節限定野菜は期間に注意

下記の5つの野菜は、タネを植える季節が限定されているもの。その季節になったら忘れずに作るようにしよう。特に、春と秋は1カ月しかないので注意。



◀季節限定の野菜は、高く売れるぞ。

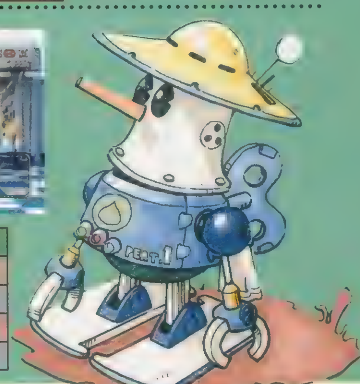
春(1月)	イチゴブドウ、水晶ハーブ
夏(2月～3月)	スイカタワー
秋(4月)	冥王マツタケ
冬(5月～6月)	月面コンブ

●ピート君のバージョンアップ

テンガロン村とソンブレロ市の農業ロボット協会では、ピート君の性能が上がるバージョンアップをすることができる。バージョンアップしていくと、双眼鏡の分析能力と交配の予測精度が上がっていくぞ。またLV3のピート・サードになると、交配早見表が見られるようになるのだ。



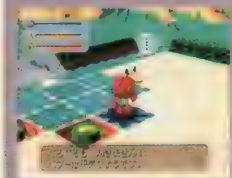
段階	費用	場所
LV1→LV2(ピート・セカンド)	3000Z	テンガロン村、ソンブレロ市
LV2→LV3(ピート・サード)	7000Z	テンガロン村、ソンブレロ市
LV3→LV4(スーパー・ピート)	10000Z	ソンブレロ市
LV4→LV5(ファイナル・ピート)	15000Z	ソンブレロ市



バブー退治 トラップバトルの傾向と対策～バブーとの攻防～

●バブーの進化の法則性

バブーの基本的な行動パターンはまったく設定されていない。彼らは自分たちが引っかかったトラップに対して３つの変化をしていくのだ。つまり身体能力（体重を重くするなど）、感情（好き嫌い）、思考（どのように対応するか）という変化を起こしていくのだ。バブーの「プレイヤーが仕掛けたトラップによって進化していく」という性質を踏まえたうえで、トラップの配置をこまめに変更していく必要があるぞ。



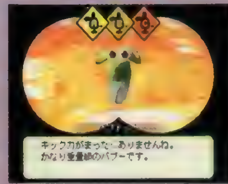
◀トラップが効かないような体に進化していく。



▲嫌いになったトラップに対しては迂回する行動をとるようになるぞ。

●同じ配置を続けない

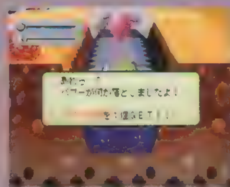
同じトラップ配置ばかり続けていると、そのトラップに対してバブーを強くしてしまう。バブーの抵抗力が１つのトラップに集中しないように、なるべくいろいろなトラップの組み合わせで対処していこう。特に今までと違う行動をするバブーが出現したら、すぐにトラップを変更することをオススメするぞ。



▲同じトラップを使い続けると、バブーの能力が突出してしまう。

●高い芸術点を狙え

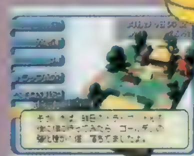
バブーの羽はめったに手に入らない稀少アイテム。しかしバブー撃退時の芸術点が高いと、比較的入手しやすいのだ。捕獲する、川流しする、多くのトラップに引っかける、スタミナをなくさせる、などに成功すると芸術点は高くなるぞ。中でも捕獲と川流しは、バブーの羽を入手する確率が特に高いのだ。



▲確実に羽を入手する方法はない。川流しで何度も粘ろう！

●あまり肩ひじ張らずに

「畑には１匹たりとも進入させない！」という気負いでプレイしがちだけど、あまりガチガチにトラップを配置するのも考えモノ。これだと手に負えないほど強いバブーを育てることになりかねないからだ。たまにはバブーにも食べさせてあげるぐらいの心の余裕も大事だぞ。もちろん、絶対に食べられたくない日のために、とっておきのトラップは隠し持っていよう。

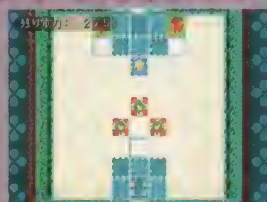


◀食べさせるとイイこともある。



●序盤のおすすめトラップ配置例

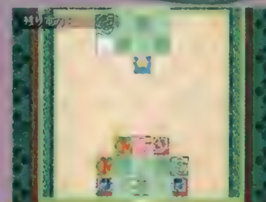
ここでは、使えるトラップが少ない序盤に効果的なトラップの例を３つ挙げてみるぞ。これはほんの一例だけど、まだバブーが成長していない１年目なら、かなり有効な配置だろう。また上の項目にも書いたけど、ずっと同じトラップ配置を続けるのはバブーに抵抗力をつけさせるのでやめておこう。



とりもちとジャンプ台を使った時間稼ぎトラップだ。このほかに、ぐるぐる台ＲとＬの間にとりもちを置く配置も時間が稼げるぞ。



ジャンプ台と２マス扇風機を使った川流しトラップ。風船サービス装置で軽くし、エサで方向転換させるのがポイントだ。



川流しトラップその２。こちらは桂馬ジャンプ台がメインだ。隙間にはバブーの嫌いなトラップを配置し、迂回するのを狙うといい。

●交配マシンの改造

交配マシンの改造は、テンガロン村のメガネの若者とパンタロン町のコールテン研究所に頼むと行うことができる。交配マシンの性能をアップさせると、突然変異確率の上昇、クズ野菜作成確率の減少、強化種の作成可能といった効果が得られるようになるのだ。効率よく野菜の属性値を変化させていくためには、２号への改造だけでも早くやっておいたほうがいいだろう。

段階	費用	場所
おんぼろ→２号	3000Ｚ	テンガロン村
２号→３号	10000Ｚ	パンタロン町
３号→４号	30000Ｚ	パンタロン町
４号→５号	50000Ｚ	パンタロン町

●遺伝子の仕組み

交配で重要な要素となるのが、丸と点が横に８つ並んでいるタネの遺伝情報。初期状態のタネは１、４、６が丸になっているため、属性値が40になっているはずだ。交配で遺伝情報の丸の数を増やせば属性値は上がり、逆に点を増やせば属性値は下がる。全部が丸（または点）になると固定化し、その属性値が固定値になるぞ。この固定化こそが、ワンランク上（下）の野菜へのステップアップなのだ。

1	2	3	4	5	6	7	8	◀番号
●	●	●	●	●	●	●	●	◀遺伝情報
20	8	3	15	30	5	12	7	◀属性値

●タネの交配早見表

交配することによって、属性の変化、新種の作成、強化種の作成などが行える。中でも新種の作成は、ある法則に基づいているのだ。ここでは、ピート・サード以上のときに交配中スタートボタンで見られる交配早見表を使って、新種ができる法則を公開していこう。

野菜は３つの科に分類されていて、それぞれ宇宙メンデル数という数値を持っている。新種を導き出すには、まず掛け合わせる２つのタネの科を見て、下記の組み合わせの法則を基に新種の科を調べよう。そして、その２つのタネのメンデル数を足し、その合計と同じメンデル数の野菜をさっき出した科から探すのだ。例えば、「シマイモ（２）＋星カブ（４）」の場合はどちらもＢ科なので、腰かけレンコン（６）ができるという具合だ。これを使って、いろんな新種を生み出そう！

組み合わせの法則

同じ科同士ではその科の新種ができ、異なる科と掛け合わせる場合はどちらとも違う科の新種ができる。

Ａ科＋Ａ科＝Ａ科　　Ｂ科＋Ｃ科＝Ａ科
Ｂ科＋Ｂ科＝Ｂ科　　Ａ科＋Ｃ科＝Ｂ科
Ｃ科＋Ｃ科＝Ｃ科　　Ａ科＋Ｂ科＝Ｃ科

メンデル	Ａ科	Ｂ科	Ｃ科
2	×	シマイモ	×
4	×	星カブ	×
5	×	×	トマトニアン
6	×	腰かけレンコン	×
7	穴ほうれん草	×	×
8	×	コスモニンジン	×
9	ニラクラウン	×	電灯キューリ
10	×	タマネギボム	×
11	透明キャベツ	×	土星ナス
12	×	イモ球	×
13	ウキウキパセリ	×	ドームメロン
14	×	ゴボウ玉	ひよこレモン
15	カリフラボール	×	ローソクコーン
30	×	火星カボチャ	×
45	宇宙マメ	×	砲丸ピーチ
60	ホタル唐辛子	×	イチゴブドウ
90	真空ワカメ	トゲガーリック	光速パイン
120	×	カブトタケノコ	×
150	月面コンブ	×	スイカタワー
300	×	冥王マツタケ	×
450	チンゲンツリー	×	銀河ドリアン
600	妖精ピーマン	貴婦人	×
1050	水晶ハーブ	×	×
1650	×	×	アストロキング

Echo Night エコーナイト

無念の魂がさまよう豪華客船を探索し、「赤い石」によって繰り返される悲劇に終止符をうつのだ！

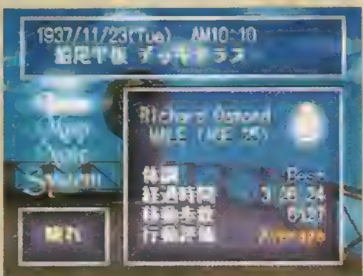
発売中 AVG	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

豪華客船の内部という、大規模ながらも閉鎖された空間が舞台の「エコーナイト」。しかし、船の中で出会う魂たちの過去や思い出に触れるというかたちで、物語にはさまざまなエピソードが加わります。豪華客船から、魂たちの思い出が残るアメリカ本土へ……。時を超え、場所を超えて瞬時に場面が変化する美しくも悲しいストーリーも、本作の大きな魅力といえるでしょう。そんなシネマ調の物語が好きな方に、特にこのゲームはオススメなのです。(がんのじ)

迷えるプレイヤーを真のエンディングに導く、完璧ヒント集だ！

このゲームの目的は、豪華客船オルフェウス号の船内をさまよう魂たちを解放し、呪われた運命に縛られた船そのものを救うことだ。しかし、物語に張り巡らされた謎は難解で、乗客や乗員の魂から聞ける情報や、アイテムをフルに活用しないと先に進めない。そこで今回は、謎を解くためのヒントをゲームの流れにそって伝授するぞ！



▲ゲーム内の時刻や天候といった、特殊な要素が謎解きのカギになることもあるのだ。

第1エリア 焼けた家

●焼け落ちた家の秘密を探れ！

まずはここで、基本操作に慣れておこう。家の中では、寝室にある時計を「小さなカギ」で開けて、廊下で拾える「ネジ巻き」を使い隠し通路を出現させる。通路の先には「赤い本」があり、それを調べるとプレイヤーが父親の過去に引き込まれるぞ。次の列車内の場面で車輌に鍵をかけられたら、倒れた車掌の近くに落ちている「クランク」を拾い、連結部分にあるハシゴから列車の屋根に上がろう。「クランク」を使えば天窓を開けられる。

ポイントになる行動リスト

1. 「小さなカギ」と「ネジ巻き」を使って時計を動かし、隠し通路を出現させる。
2. 地下室で母と子の石像を向かい合わせる。

第2エリア 船内一層

●迷える魂たちの願いを聞き届けよう

接続通路（❸）の配電盤を修理するためには、「針金」と「ゴム手袋」が必要。さらに、「針金」の入手には「ペンチ」が不可欠だ。「ゴム手袋」は海図室（❶）にいる船員の過去で、「ペンチ」は船具倉庫（❷）でそれぞれ手に入る。行動リストを参考に配電盤を修理したら、海図室の照明をつけよう。

ポイントになる行動リスト

1. 船長室(❹)にあるタンスの扉に巻きついている「針金」を「ペンチ」で切って拾う。
2. 天文台では、太陽のレリーフに「彗星の本」を使う。
3. 「ゴム手袋」を装備し、「針金」を使って接続用通路(❸)にある配電盤を修理する。





第3エリア ゲストルーム周辺

●罪の意識に苦しむ魂たちに救いを…

ゲスト用通路（❾）にいる魂に飲ませる酒は、喫煙室（❿）で造れる。ゲストルームA（❻）の遺言に書かれた名前と、喫煙室の絵をヒントにブレンド法を考えよう。ゲストルームD（❼）にいる女性の魔物は、ゲストルームC（⓫）でバスルームの扉をふさげば出てこれなくなる。「水兵のメダルA」は図書室(❺)のダクトの中だ。

ポイントになる行動リスト

1. ゲスト用通路(❾)にいる魂に酒を飲ませる。
2. 図書室(❺)にある4つの人形に、同じポーズが描かれたメダルをはめる。
3. 特別ゲストルーム(❽)で、「人形」を使い女の子の魔物を昇天させる。



第4エリア シアター周辺

●カジノで凄腕のディーラーに挑戦！

医務室（⓯）にいる医師の魂は、「処方箋」を見せるとシアタールーム（⓭）に逃げていく。最初はシアタールームの映写室へ行き、「レコード」を取ろう。遊戯室(⓬)にいる魂たちは、チップを100枚以上獲得し、さらに女性ディーラーとの勝負に勝たないと昇天しない。シアター前通路（⓮）の照明をつける星座のスイッチは、星座の星を示すライトをこまめに調べれば見つかるはず。

ポイントになる行動リスト

1. 医務室(⓯)で、医師の勤務時間外に過去の研究所へ行き、「処方箋」を入手。
2. シアター前通路(⓮)で星座のスイッチを入れる。



第5エリア 大食堂周辺

●「赤い石」の血ぬられた歴史が明らかに

「夜会服」を装備していないと、大食堂前通路(⓱)で執事に追い返されるので注意。階段室（⓰）を通過するには、オモチャのカラスが鳴いているうちに女性の魔物の横を駆け抜け、照明のスイッチを入れればＯＫ。オモチャのカラスに取りつけた「歯車」は、このあとにも使う機会があるので、照明をつけて女性の魔物が緑の液体になったら戻って回収する。液体には触れないように。

ポイントになる行動リスト

1. 大食堂(⓳)でアーサーと話し「火鳥のプレート」を入手。
2. 階段室(⓰)で「歯車」を使ってオモチャのカラスを鳴かせて、女性の魔物の気をそらす。



※MAP内の☎はセーブポイント、✱は太陽のプレートがある場所を示しています。

Echo Night

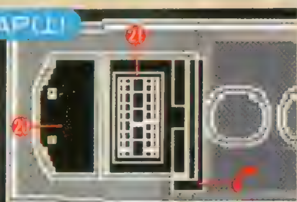
第6エリア プール周辺

●月が紅く輝く夜に、深海魚は瞳を求める……

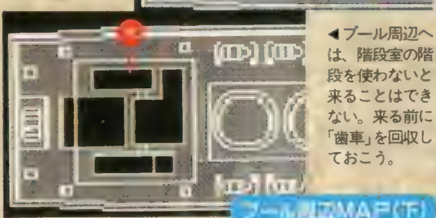
まずはデッキテラス（⑳）で「深海魚の目玉」を入手し、床の通用口を通って地下へ。召使いの魂がいる部屋にあるオウムのオモチャは、「歯車」を使って修理する。修理後にオウムの下にあるプレートを調べると、過去の墓地に引き込まれるぞ。大きな墓石の横にある3つのスイッチを正しい順番で押すと、隠し通路が現れる。墓地の地下で「ペンダント」と「天魚のプレート」を手に入れて地上に出れば、オウムの部屋に戻れるのだ。オウムの部屋を出たら、次は向かいのポンプ室へ。ここで女性の魔物を昇天させ、ポンプを左から順に操作するとプール（㉑）の水が抜ける。プールの底に彫られた深海魚に「深海魚の目玉」をはめるタイミングは、デッキテラスにいる少年の魂に聞こう。過去の図書室で「古びた本」を取ったら、大食堂（⑲）に戻ってアーサーと話そう。

ポイントになる行動リスト

1. 過去の墓地で「天魚のプレート」を入手。
2. ポンプ室で「ペンダント」を使って女性の魔物を昇天させる。



▶デッキテラス（⑳）で本を読んでいる少年の魂は、「深海魚の目玉」に関する重要な秘密を教えてくれる



◀プール周辺へは、階段室の階段を使わないと来ることはできない。来る前に「歯車」を回収しておこう。

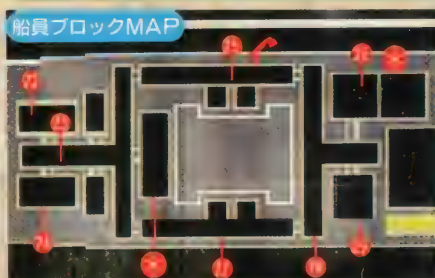
第7エリア 船員ブロック

●職務に縛られ続ける船員たちに安らぎを

最初に船員室A（㉒）で「船員の書類」を入手。次に無線室（㉙）で、書類を見て無線機の周波数を設定する。無線機である名前を打信すると、少年の魂が出現。その名前と打信の手順は、無線室を調べればわかる。少年の魂からは「オルゴール」を手渡され、そのまま過去の教会へ。教会で入手した「イヤリング」を少年の魂に渡すと、「森炎のプレート」を落として昇天。続いて機関士室（㉖）で機関士と話すと、彼も昇天する。次に行く場所は船員室B（㉔）。ここではロッカーを操作して船員を部屋から出す。まず1→2→3とロッカーを開け、2を閉める。そして最後に4を開ければ、船員が出て行くぞ。彼は右舷連絡通路（㉗）のロックされた扉の前にいるので、船員の言葉をヒントにダイヤルを合わせよう。扉が開くと、船員はパイプを修理して昇天。配電室（㉗の地下）のレバーを上げて船員室前通路（㉓）の照明をつけると、見回りの船員も昇天する。すべての船員を昇天させたら、大食堂調理室（⑱）の航海士と話して「水葉のプレート」を入手。

ポイントになる行動リスト

1. 過去の教会で、「オルゴール」のメロディどおりにパイプオルガンを弾く。
2. 無線室（㉙）で「森炎のプレート」をもらう。
3. 調理室（⑱）で「水葉のプレート」をもらう。



第8エリア 家族部屋

●明かされていく真実、驚きの展開が待つ！

階段室（⑫）の大扉の左右に4枚のプレートをはめると、家族部屋に入れる。家族部屋前通路（⑭）で時計盤に細工（下の行動リストを参照）をすると、家族部屋・空（㉜）の鍵がはずれるので中に入ろう。この部屋で中世の城が描かれた絵を調べると、過去の城に引き込まれる。過去の城で「カメオ」を入手して戻ってきたら、通路に現れる王の魔物にそれを使おう。王の魔物が昇天し、オーナー部屋（㉚）への出入りが可能になるぞ。



◀家族部屋・森（㉛）にいるエミリアは「古びた写真」をくれる。これを火（㉛）にいるジャックに見せると昇天するぞ。彼女もウィリアムの死後に会うと昇天する。

ポイントになる行動リスト

1. 家族部屋・海（㉝）で「時計盤のカギ」を入手。
2. 通路（㉞）の時計盤を開き、12時の位置に鳥の絵を合わせる。
3. 通路（⑭）で「カメオ」を使って王の魔物を昇天させる。
4. オーナー部屋（㉚）でウィリアムの死体から「機関室のカギ」を入手。



最終エリア 機関室

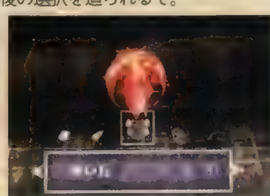
●繰り返される悲劇の鎖を断ち切るのだ！

機関室へは左舷連絡通路（㉕）からでないと、入ることはできない。ここは入ったが最後、セーブはおろか霊能力に「アストラルピース」を渡すこともできなくなるので、入る前に左舷連絡通路のセーブポイントでセーブしておくこと。船尾軸路（㊳）に入るとイベントが発生し、魔物が襲ってくる。右上の行動リストの順番にそって行動し、機関室の照明をつけよう。すると船尾軸路にある「赤い石」が力を失う。そこに「青い石」を使ってトドメを刺すのだ。「赤い石」が消えるとカウントダウンが始まり、脱出シーンがスタートする。タイムがなくなる前に、船底倉庫の奥にある扉（クレアの魂が立っている）まで逃げられれば脱出成功だ。なお、このときすべての魂の「アストラルピース」を霊能力に渡していれば、船底倉庫（㊱）で霊能力の声が聞こえる。そのあと扉の前にある隠し部屋（太陽の絵が描かれた壁を調べると入れる）に入ると、最後の選択を迫られるぞ。

ポイントになる行動リスト

1. 船底倉庫（㊱）で「バルブ」を入手。
2. ボイラー室A（㊲）で「ピストンのカギ」を入手。
3. 燃料倉庫（㊵）にある2つのパネルを、「バルブ」を使って操作する。
4. ボイラー室A、B（㊲、㊴）にある2つの操作盤に「ピストンのカギ」を使う。





▲「赤い石」にトドメを刺す前に、船底倉庫までの脱出ルートを再確認しておくと確実。落ちついて行動しよう。

●エンディングが変わる条件は？

実はこのゲームのエンディングは、プレイ内容に応じて4パターンに変化する。最後は特別に、エンディングが変わる条件を大公開しちゃうぞ！

パターン1.脱出失敗エンディング

制限時間内に船から脱出できなかった場合、プレイヤーもオルフェウス号と運命をともにする。ほとんどのプレイヤーが一度は見てしまうはず？

パターン2.バッドエンディング

すべての魂の「アストラルピース」を霊能力に渡し、最後の選択で「赤い石」を取って脱出した場合のエンディング。最後に力を欲したアナタにふさわしい結末です、はい。

パターン3.ノーマルエンディング

すべての魂の「アストラルピース」を霊能力に渡していなかったため、彼からのお声がかからずに脱出した場合のエンディング。一応のエンディングという感じ。

パターン4.トゥルーエンディング

すべての魂の「アストラルピース」を霊能力に渡し、最後の選択で「赤い石」を取らずに船を脱出した場合のエンディング。クレアの独白が泣かせます。

お嬢様特急

ヴェガで旅する恋の終着駅でキミを待つのは
意中の女の子なのか、それとも……。

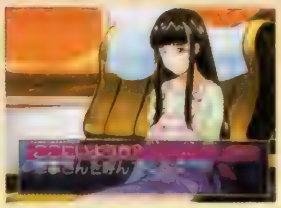
発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回キャラクター別に掲載しているイベントは、あくまでハッピーエンドを迎えるための条件になるものだけ。イベントはこれ以外にもたくさん用意されているのでガチガチの攻略だけじゃなく、気軽にヴェガの旅を楽しんでみると、見たことのないイベントに出会えるはずだ。それらにはヴェガに乗車しているメンバーの全員イベントなどもあるので、イベントを全部見ようと思う前に気楽にプレイするのもいいかも？　(さとちー)

キャラクター別ハッピーエンドへの条件イベントを公開

「お嬢様特急」の攻略も今回で最後！　そこで、まだハッピーエンドを迎えられない人のために、クリア条件となるイベントを各キャラごとにまとめてみたぞ。このうち1つでも欠けるとハッピーエンドにはたどり着けないので見落としのないようにしよう。注意点は、指定の区間内であってもある程度女の子と仲良くなっていないとイベントが発生しないこと。車両内の移動で「誰にも会わない」なんてことのないように心がけよう。



◀会話中には、重要な選択肢があるので注意!!

CHECK! 表の見方

CHECK! スロットで大当りするコツ!?

千歳さとみ　●彼女の悩みを解消しよう!

金沢～名古屋の展望車でのイベントでは、質問に対して「俺、気にしてないから」を選択。また、比叡山のデートでは「比叡山」を、その後の京都駅での見送りシーンは「俺が旅に～」をそれぞれ選ぼう。あとは車内で何度も出会って、仲良くなっておくしかない。

区間	時間	発生場所	イベント
東京	昼	全車両	飛び乗ってきた美少女
全区間	全時間帯	全客車	ヴェガ車内を案内
東京～金沢	全時間帯	全客車	拾った日記
金沢～名古屋	夜	展望車	車窓から眺める景色
名古屋	夜	長島スパーランド	夜のデート
名古屋～京都	朝	全客車	さとみからのお誘い
京都	朝	比叡山	新たなる旅の始まり
京都～大阪	昼	全客車	安らぐ心
大阪	朝	梅田空中庭園	結婚式を見て
広島	夕方	中央通り	追いかけてきた教師
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

山口星奈　●複雑な家庭の事情を知ろう

稚内を出発するときの選択は、「個室に行く」を選ぶ。車内のポテトチップスのイベントでは「ポテチを作ってもらおうか」、仙台～東京でのキスは「いいよ」と答えよう。また、東京～松本の娯楽車では、再び悩み始めた星奈に対して「よくない」を選び、彼女を説得するのだ。

区間	時間	発生場所	イベント
稚内	昼	車内	駆け込み乗車
全区間	全時間帯	全客車	ポテトチップス①
全区間	全時間帯	娯楽車	コインでドキッ♥
全区間	全時間帯	全客車	ポテトチップス②
仙台～東京	朝	展望車	母親からの電話
仙台～東京	朝	全車両	怒った彼女を追え
仙台～東京	朝	全客車	星奈とキッス♥
東京	朝	全車両	デートの確認
東京	夕方	教会	星奈の秘密
東京～松本	昼	娯楽車	落ち込む彼女を説得
松本	夕方	全車両	無言の下車
松本	夕方	車内	思い出と別れ
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

桜井真美　●絵に対する情熱を共に!

最初の選択肢で「車内を見て回る」を選ぶと、客車で真美と出会える。札幌～仙台の絵の具イベントは、必ず一緒に買いに行こう。また、東京で絵のモデルを頼まれた後は「ごめん～」を選択すること。広島ではもちろん「OK～」。

区間	時間	発生場所	イベント
稚内～青森	昼	全客車	泣いてる彼女
稚内～青森	全時間帯	展望車	スケッチブック
札幌～仙台	全時間帯	全客車	無くなった絵の具
青森または仙台	昼	新町通りまたは定禅寺通り	画材屋へ
仙台～東京	朝	全客車	絵のモデル
仙台～東京	朝	全客車	2人の肖像画
仙台～東京	朝	真美の個室	困惑する真美
東京	昼	東京駅	東京の街
広島	夕方	広島駅	描き上がった絵
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

七尾つばさ　●優しく恋のレッスン

つばさの攻略ではひっかけになるような選択はない。そのつど会話の流れをつかんで応対していこう。シナリオ上のポイントは水戸。このイベントで、つばさと一緒に下車すること。また、つばさは他の女の子にましてヤキモチ焼きなので、攻略中は絶対に彼女一筋で。

区間	時間	発生場所	イベント
札幌	朝	札幌駅	久々の再会
札幌～仙台	全時間帯	全車両	兄の結婚に困惑
青森～仙台	夜	全車両	ディナーのお誘い
青森～仙台	夜	食堂車	楽しいディナー
青森～水戸	朝・夜	展望車	恋への疑問
仙台～水戸	朝	全車両	2人そろって水戸駅を下車
東京	朝	教会	兄の結婚式
東京	昼	東京駅	ヴェガに再乗車
金沢	夜	全車両	デートを満喫
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

松浦　愛　●彼女の不運を吹き飛ばそう

愛との会話中の選択は、悲観気味の彼女を励ましてあげるようにするのがいい。起こさなくてはならないイベントの数は多いが、発生する区間が長めなので1つずつ確実にこなしていこう。彼女が出現しやすいのは売店と客車①。車内ではこの2カ所を重点的に訪れよう。選択肢は考えるまでもないものばかりなので、効率よく出会うことを考えよう。

区間	時間	発生場所	イベント
青森	夜	自室	ハプニング娘の乗車
青森～仙台	夜	全車両	彼女の名前は!?
青森～東京	夜	展望車	停電と星空
青森～東京	朝・昼・夕方	全客車	車内一周
青森～東京	朝・昼・夕方	全客車	雨上がりの虹
仙台～東京	朝	売店	シャワーでビックリ！
仙台～東京	朝	寝台車	風邪ひき愛ちゃん
東京	昼	寝台車	吉祥寺でデート
東京～松本	昼	全客車	旅の目的は？
金沢～名古屋	夜	全客車	またもや不運が……
名古屋	朝	愛の個室	無言の返事
名古屋	朝	名古屋港	愛の笑顔
名古屋	朝	自室	再会の約束
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

大プレゼント!　プレミア確実!?　『お嬢』グッズ大放出!

これがお嬢グッズが手に入る最後のチャンスかもしれないので、気合いを込めたハガキでじゃんじゃん応募してください。しめ切りは9月25日消印有効。発表は発送をもって代えさせていただきます。

小説「お嬢様特急」第2巻　3名



ゲームでもシナリオを担当した、花田十輝先生による「お嬢様特急」の小説第2巻。女の子も多数乗車してきていよいよ盛り上がってくるこの文庫本を花田先生のサイン入りで3名に。

予約特典ポスター

予約購入者特典としてプレゼントされたポスター、SS用とPS用をセットにして10名に。しかもこのうち1名は花田先生のサイン入りというレアものだ！





セットで10名

飯山みらい

●いつもそばにいて励まそう

東京の出会いでは「明るく～」と「今の～」を選択。金沢～名古屋の展望室の演技練習では「思い切って」を選ぶのがベストだ、岡山のイベントは「うん、いいよ」を選択すること。みらいの場合、前半でどれだけ仲良くなれるかが攻略の鍵。何度も会うようにしよう。

区間	時間	発生場所	イベント
東京	昼	東京駅	人気アイドル登場
全区間	全時間帯	全客車	ファンレター
金沢～名古屋	夜	展望車	演技の練習
名古屋	夜	自室	マネージャーの怒り
名古屋	朝	名古屋駅	みらいの決意
大阪	夕方	アメリカ村	アイドル廃業!?
大阪	夜	大阪駅	フリーになったアイドル
大阪～岡山	昼	全車両	再びヴェガに乗車
岡山	昼	全車両	白沢映画に出演
広島	昼	広島駅	広島での別れ
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

北上　緑

●緑の心を開かせよう

緑とは、あまり会話を交わすチャンスがない。数少ない重要な選択肢は、広島の中央通りで「パンチだ」「体当たりだ」「今のうちに～」の順番で選ぶこと。また、博多のデートは、いなくなった彼女が戻るまで、計5回「待つ」を選択。

区間	時間	発生場所	イベント
金沢～名古屋	全時間帯	全客車	無言の出会い
金沢～名古屋	全時間帯	全車両	無愛想な彼女
岐阜	夜	駅のホーム	緑の意外な一面
名古屋～京都	朝	全客車	大切な写真
京都	昼	京都駅	落とした乗車証
大阪～広島	昼・夕方・夜	展望車	ピアノを弾く緑
広島	昼	中央通り	緑のあとを追う
博多	朝	博多駅	緑流のデートのお誘い
博多～終着駅	朝	展望車	旅の目的とは!?
終着駅	昼	全車両	親友に会いに行く

伊東小麦

●小麦の夢を見守ろう

小麦の場合、金沢の片町でのアルバイトで「かわりに俺が～」を、名古屋の地下街では「特に決めてない」に続けて「小麦」を選ぼう。ここまでイベントを進めていれば、大阪に到着してすぐにアメリカ村へ行くことでその後のイベントは難なく進行するぞ。

区間	時間	発生場所	イベント
仙台	朝・昼	定禅寺通り	2人との出会い
仙台～東京	全時間帯	全車両	500円をおねだり
仙台～松本	全時間帯	エレナの個室	手作りの壁新聞
仙台～松本	全時間帯	展望車	1人で壁新聞作り
金沢	昼	片町	愛のアルバイト
金沢～名古屋	夜	全客車	落としたお金
名古屋	昼	地下街	デートできしめん
大阪	夕方	アメリカ村	エレナからの手紙
大阪	夜	大阪駅	エレナとの別れ
大阪	昼	全車両	新しい夢
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

エレナ＝ユーリ＝ノーディス

●大きな夢の手助けを!

エレナには、エンディングが2つある。表のイベントをこなし、携帯電話でエレナと会話をしたときに荷物を盗まれたという話題が出るか出ないかの2通り。それ以外のポイントは大阪。戻ってきたエレナに「ああ、喜んで」と言おう。

区間	時間	発生場所	イベント
仙台	朝・昼	定禅寺通り	2人組の押し売り
仙台～東京	全時間帯	全車両	目的は世界一周
仙台～松本	全時間帯	エレナの個室	ヴェガの壁新聞
金沢	昼	片町	エレナのアルバイト
金沢～大阪	全時間帯	展望車	車内で露店!?
金沢～大阪	全時間帯	全車両	エレナとツーショット
大阪	朝	自室	外国へ行くって!?
大阪	朝	全観光地	エレナを探せ!
大阪	昼	車内	エレナの本心
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

鹿島静花

●プライドを傷つけないように

静花と菜々子のたこ焼きの話題では「人それぞれだから」を選択。博多で第一印象を聞かれたときは「なんだ、この女!?」と正直に答えるといいぞ。そして次の日、静花がどこかへ行こうとするのを自室でみかけるので「ついていく」のだ。

区間	時間	発生場所	イベント
京都	昼	全車両	短気なお嬢様登場
京都～大阪	昼	全車両	菜々子がライバル
京都～大阪	昼	全車両	プライドを賭けた勝負
京都～終着駅	全時間帯	全客車	静花はたこ焼きが嫌い!?
広島	夜	自室	お化けにおびえる静花
博多	夜	自室	静花の第一印象は?
博多	昼	自室	静花の旅の目的
博多～終着駅	朝	全車両	菜々子の応援
博多～終着駅	朝	全客車	主人公に心惹かれる静花
終着駅	昼	全車両	静花からの手紙

津山菜々子

●世界一の料理を応援しよう

菜々子との会話は選択肢の出る機会が少ないので、食堂車をマメに訪れ、何回も出会うのがポイント。重要な選択としては、京都～終着駅のたこ焼きの話題。静花の場合と違い「食べてみないと」がベストの選択だ。また、広島では「後をつけよう」がいいぞ。

区間	時間	発生場所	イベント
京都	昼	全車両	車内販売の女の子
京都～大阪	昼	全車両	静花との過去
京都～大阪	昼	全車両	女の意地がぶつかる!
京都～終着駅	全時間帯	全客車	たこ焼きは生きる喜び
大阪～広島	夕方	食堂車	ゴキブリ出現!?
広島	夕方	寝台車	菜々子の旅の目的
広島～終着駅	全時間帯	娯楽車	落ち込む菜々子
広島～終着駅	全時間帯	全車両	静花が主人公をあきらめる
博多～終着駅	朝	全客車	菜々子の手作り弁当
終着駅	昼	全車両	菜々子からの手紙

加古川秋子

●本当の運命の人になろう

秋子の場合、会話中の選択が直接イベントの展開に影響することはほとんどない。注意すべきは大阪の通天閣で「ああ、そうだよ」に続けて「抱きしめる」を、大阪～広島の車掌イベントで「秋子を好きに～」を選択することのみだ。

区間	時間	発生場所	イベント
金沢	朝	金沢駅	運命の出会い
名古屋～大阪	朝・昼	全客車	洗濯物でハプニング
京都～広島	昼	全客車	秋子からのプレゼント
大阪	昼	全車両	デートの約束
大阪	昼	通天閣	アツアツの2人
大阪～広島	昼	全客車	秋子の気持ち
大阪～広島	昼	全客車	嬉しいアクシデント
博多	夜	全車両	デートの約束
博多	昼	中洲	最後のデート
全区間	全時間帯	全車両	携帯電話

岩泉風音

●動物を愛する気持ちを忘れるな

風音のポイントは大阪の海遊館でのデート。ここでは「おおきくて～」「うな重～」「有名～」「ちょっと～」「独りに～」「海が好き」の順番で答えること。また、岡山のホームでは「戻れるわけない～」を。寝台車のハプニングはごまかすように!

区間	時間	発生場所	イベント
名古屋～京都	全時間帯	全車両	車掌さんの悲鳴!
名古屋～京都	全時間帯	全車両	風音の友達
京都～広島	昼	売店	シャワー室から謎の音
大阪	夕方	海遊館	海遊館でデート
大阪～広島	昼	展望車	小熊のゴロウを発見
岡山	昼	岡山駅	行方不明のゴロウ
広島～博多	夕方	寝台車	ハプニングキッス!
阿蘇	朝	全車両	阿蘇駅で下車
阿蘇	昼	阿蘇山	ゴロウを自然に帰す

CHECK! 携帯電話で遊ぼう

CHECK! 乗務員さんたちとハッピーエンドを迎えるには?



サブキャラピンズ

各3名

プレゼント用に作られた、非売品サブキャラピンズ。2体1セットを各3名に。





全ヒロインのキスシーンセル画セット

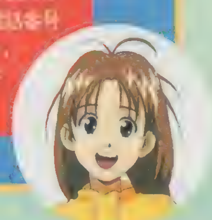
13枚まとめて1名



他では絶対手に入らない、ヒロインたちのキスシーン! ど～んと13枚セットで1名に。

応募の決まりだよ!

あて先:〒101-8305(株)メディアワークス電撃PS「あのすばらしい旅をもう1度」係まで



電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

ちょっと難しいグラフィックツールの使い方を順序ごとにくわしく解説!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

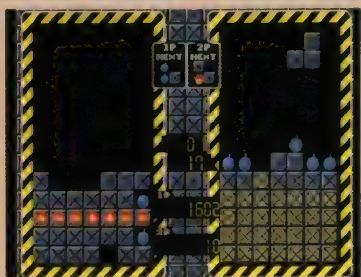
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介している田中まさしさんの作品は、難易度が高めで、大連鎖の爽快感よりも、積み方を考えるのが楽しい渋めの作品。ときどき、ちっとも火ブロックが落ちてこなくて泣かされることがあるけど(笑)。記事で紹介しているようなルール設定のポイントのほか、対戦、1Pモードのどちらでも楽しめる、バランス調整のうまさも密かなポイント。特にレベルアップによる落下速度の上昇が激しい1Pモードでは、難易度が高いゆえのおもしろさがある。（TAC☆）

残り2回のコンテストに向けての集中講座!



今月のスペシャル講座は、切れのある4コマでおなじみ、田中まさしさんに作成してもらった作品。4コママンガのように、制限がある中でどれだけのものが作れるかという挑戦が好きという田中さん。落ちゲーというよりも、「いかに考えさせるか」というルール設定を重視したそうだ。



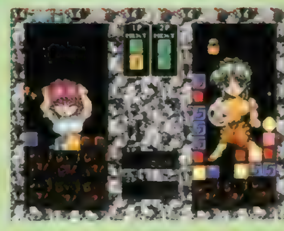
◀いつもの4コママンガと同じく、独特のひねりがきいた作品なのだ。

応募作品の一部を紹介

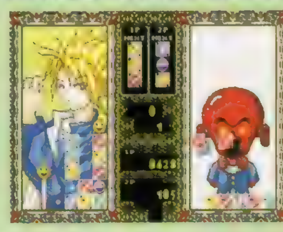
第1回の募集では、今回紹介した3作品のほかにも、ユニークな作品がたくさん届いたぞ。次号ではそれらをドーンと発表するのでお楽しみに!



▲「街角パズル」福岡県　有馬と一るさん：クールにまとめられた画面がカッコイイ。



◀「A」東京都　清水政登さん：数字ブロックを使ったパズル。



◀「毛生え薬研究会」岐阜県　藤井淳二さん：表情がゆかい。

『落ちゲーやろうぜ!』スペシャル講座 2 ルール設定のポイント

今回はルール設定について。テーマが決まっていると、遊ぶときにも、より楽しいぞ。

この「爆撃プレイステーション」で落下してくるのは、四角いコンテナ型のブロックと、爆弾、火の3種類。爆弾と火はペアになっていて、この2種類を隣接させればつながっている爆弾と火がすべて消せる。ブロックは、横一列に並べないと消せないので、ジャマになる爆弾に火で点火して爆破していくといった感じだ。ところが、ブロックの設定は横につながっていると落下しないシステムになっているため、積み方をよく考えないと、爆弾や火を消しても、ブロックは上に積み上がりっぱなしに! コンテストの応募作には、連鎖しやすいシステムのフィーリング大連鎖型が多かったけれど、この作品は思考性の高いものになっているところがポイント。では、田中さんがどう考えながらこの設定を作っていったかを、順番に見ていくことにしよう。



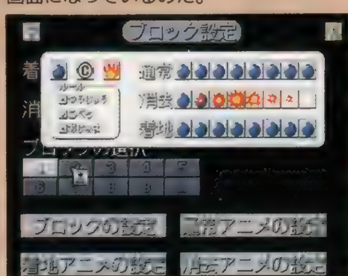
◀ブロックのグラフィックをうまく使ったタイトル画面も、インパクト十分。

1 まずはイメージから!

田中さんの作り方は、まず最初に「何かをひらめく」ところから。今回の場合は、テーマを「爆発!」に決め、そこからブロックの形を考えていったそうだ。

テーマに合わせた設定を

爆発といえば、出現するブロックは、やはり爆弾と火。そして、それだけじゃつまらないので、別の要素をプラスすることにして、とりあえず壁に決定! ……と、ほとんど思いつきで決まったとか。グラフィックは「わかりやすい」「識別しやすい」をテーマに、火は赤、爆弾は青、ブロックは灰色と、とてもメリハリのある画面になっているのだ。



◀背景も黒一色。アニメも楽しいが、ときには見やすさを優先するのも大切。



田中まさし：四コマ怪人。パズル狂。

サイの目親父：知識人。目から怪光線を出す。

影女：今回は登場しない。

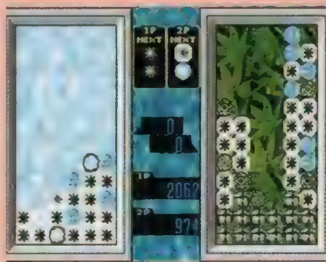
  イラスト／岩瀬さとみ、田中まさし

賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

月日のたつのは早いもので、落ちゲーグランプリ第2回応募のしめ切りも、あとわずか……というところに迫ってきたぞ! 第2回の入賞を狙う人は、このスペシャル講座も参考に、最後の詰めまでしっかりと作り込もう!!

第1回応募作品現在の状況

「落ちゲーやろうぜ!」の発売直後で制作期間の短い第1回は、インパクトのある作品が有利かとも思われたけれど、全体のレベルは予想以上に高く、しっかり作られた作品が受賞となりそう。10月15日発売の電撃PS-D11では、この受賞作の発表のほか、応募作のセーブデータが収録されるぞ。



▲「BLACK>WHITE」三重県 大平元士さん:黒→白と変化する、やや難解なルール。

グランプリスケジュール

応募期間ごとに審査をし1位~3位の作品を決定。受賞作は、Dの付録CDに体験版として収録されるぞ。なお、それぞれのしめ切りは当日消印有効だ。

第2回しめ切り…'98年9月21日

12月発売予定のDに第2回の入賞作品のサンプルゲームを収録。その他の作品はセーブデータとして収録。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。その他の作品はセーブデータとして収録。

落ちゲーグランプリ賞金

第1回~3回コンテスト

1位 ……………賞金5万円
2位 ……………賞金3万円
3位 ……………賞金1万円
電撃王賞 ………賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ!

グランプリ

グランプリ………賞金50万円
準グランプリ……賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞 …賞金10万円

第1回~3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定する!

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」(15ブロック)でセーブ(パスワードは空欄のままで!)したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
㈱メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

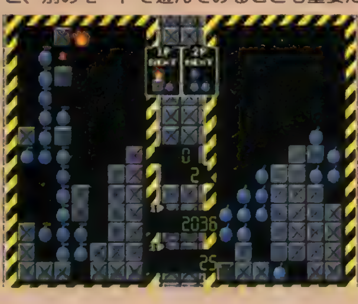
2 設定を生かしたルールに

ブロックが決まったら、いよいよシステムの設定に。このようにブロックのイメージからルールを考えていくのは、比較的オーソドックスな発想方法といえるだろう。

テストを繰り返そう

壁は横一列で、爆弾と火は互いをくっつけて消すという基本ルールができ上がった。ところが、この設定でプレイしてみたところ、単純作業になりがちだったため、もうひとひねりして「横がつながっていると落下しない」設定を追加。でも、この設定は、ゲームが一気に難しくなるので、使うときはフィールドを広くするなどの工夫も必要だぞ。

このように、ひととおりのシステムができてからでも、プレイしてみて物足りなさを感じたら、いくらでも手を加えていこう。対戦、1Pと、別のモードで遊んでみることも重要だ。



◀設定変更とテストプレイを繰り返して、よりおもしろくしていこう。

「その場のノリ」も大切!?

対戦プレイ時の妨害は、下から消せない床がせり上がってくる、上昇相殺タイプになっているが、これは「マニュアルをよく読んでなくて適当にやったら、おもしろかった」のでこのタイプに決定したそうだ。しかし、この妨害のおかげで、対戦プレイは先の展開の読めない楽しいものになっているぞ。

田中さんの作成過程でポイントになりそうなのは、最初のアイデアをとりあえず形にしてみる思いきりと、その後、遊んでみておもしろいかどうかを検証しながら設定を作り込んでいくていねいさ。一見、行き当たりばったりなノリも、楽しくゲームを作るうえでは大切なことだ。



◀黄色いブロックが、下からせり上がってジャマをする。連鎖すればブロックを下げられるぞ



▶「妨害設定」にある、上昇妨害と下降相殺を「あり」にすれば、このような攻撃システムが作れる。



図田中先生の作品(落ちゲー)が遊べるのは DPS-D11(10月15日発売!!!)だけ!!!

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。


HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
猟奇の華咲く事件には、可憐な少女が良く似合う。
自分自身で情報を整理し、謎を解き、事件を解決する、誰もが待っていた本物の推理アドベンチャーゲームがついにプレイステーションに登場!
御神楽少女探偵団
◇気になる点は指摘しろ!
'推理トリガー'システム採用
登場人物との会話中の気になる点、矛盾点を指摘する'推理トリガー'システム。これにより選択肢型式の推理ADVとは異なり、プレイヤー自身が情報を収集・整理し、謎を解き、事件を解決する。これが本物の推理ADVと呼ばれる所以だ。
◇フルタイムハイレゾによる
美麗なグラフィック
劇中グラフィックはすべてフルタイムハイレゾで表現。約30分におよぶハイレゾムービー(デジタル彩色)には300以上の表情パターン、5000枚以上の動画を使用。ムービー中のカーソル操作(アクションムービー)など多くの試みも為されている。
プレイステーション用CDロム
超本格推理アドベンチャー
'98年9月17日発売
¥6,800(disc 4枚組・税抜)
プレイ人数:1人
デュアルショック対応(アナログスティック&振動)
メモリーカード1ブロック使用
© HUMAN 1998
SLPS 01611~4
T19-59143-90036-3
◇豪華スタッフ陣が
「御神楽少女探偵団」のために集結
キャラクターデザインに小林明美、作画監督に宇佐美皓一、美術監督に田中資幸を起用。そして原作・脚本・製作総指揮には、大ヒット「クロックタワー」シリーズを手がけた河野一二三。
◇そのほかの魅力も満載
スイカ割りゲーム
ミニシナリオ「探偵の休日」やミニゲームなども多数収録。そのほかデュアルショックからの振動や高速CDアクセスによるストレスを感じさせないプレイ環境、充実したコンフィグ機能など魅力的な要素・機能が満載。
〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ヒューマン株式会社 ヒューマンテレホン通信:0422-70-7796 ホームページアドレス:http://www.human.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

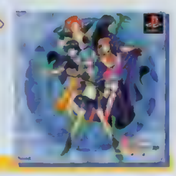
闘うわ、貴方の笑顔の為に……。



「ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～」に早くも続編が登場！
今作は「チームバトルモード」や「お・ま・けモード」を搭載！
また、前作のクリアデータを使うと隠しキャラクターも登場！
まさに完結編・完全版と呼ぶに相応しい仕上がり。

キャラクターアクションアドベンチャー
好評発売中　¥5,800（disc1枚・税別）
●プレイステーション専用CD-ROM●プレイ人数:1～2人 ●デュアルショック対応（振動）●メモリーカード1～4ブロック使用
SLPS 01580　T49-59143-90037-0

ブルーブレイカーバースト
～微笑みを貴方と～
発売中！
¥5,800（disc1枚・税別）
●プレイ人数:1～2人
●デュアルショック対応（振動）
●メモリーカード1～4ブロック使用



- STORY MODE -



魔王封印後の虚空の道を舞台に、聖剣を探すことが目的のアクションアドベンチャーモード。キメナのほかにもカルミー、ターナ、マヤ、ワイズ等にもそれぞれの物語が用意されているぞ。

- ORIGINAL MODE -



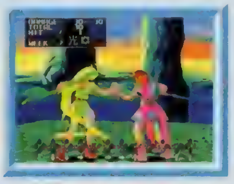
純粋に3Dアクションパートを楽しみながらクリアタイムを競うモード。『ブルブレバースト』の3Dアクションの魅力がこのモードで存分に楽しめるぞ。

- VS MODE -



お気に入りのキャラクターを使っての対人戦で思いっきり熱くなれ！

- TRAINING MODE -



必殺技や連続技の練習はコマンドも表示されるから、初心者でも安心だ！

- TEAM BATTLE MODE -



3対3のチームバトルを行うモード。もちろんCPU戦、対人戦ともに可能。メンバー選定の妙も影響してくるので、通常の対戦よりもさらに奥深い駆け引きが楽しめるぞ！

- お・ま・け MODE -



イベントグラフィック、BGM鑑賞などができるぞ。ただしおまけ要素は各キャラのクリアデータに対応したものしか楽しむことができない。すべてのおまけを楽しむためにも、目指すは全キャラクリアだ！

ヒューマン株式会社　〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN HuneX


TGL
PlayStation
ADVANCED V.G.2
憧れがあたしの力になる。
Illustrated by T.KIMURA
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©TGL 1998
98年9月23日発売予定 価格5,800円(税別)
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル 0120-301087
■インターネットのホームページもご覧ください。 http://www.tgl.co.jp

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-9DPS

バンタン電脳情報学院

ゲームスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント内容	記入欄
学校説明会 (10：00〜17：00の都合の良い2時間) 基本的に1対1で説明するため、各コースの説明や、就職実績、入学試験等の学校に関する疑問や質問、ゲーム業界の状況等を納得がいくまで話をすることができます。校舎見学や学生作品もご覧頂け、バンタンをよく知る絶好の機会といえます。	月　日 時希望
ゲーム業界就職セミナー 9月13日（日）（13：00〜17：00） ゲーム業界の裏の裏までお話しします！ 雑誌からだけの情報だけでなく実際の業界人から話を聞け、自分の疑問等を聞いてもらう唯一のイベントです。業界の実情や求められる人材像、業界の将来性について等、ゲーム業界への就職を目指す人は必見です。	参加する 参加しない
入学模擬試験 9月15日（火）（13：00〜17：00） 試験科目（一般常識・感覚試験・作文・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA〜Eの5段階で評価します。A又はBの成績を取得した方は本試験時に模擬試験で受験した科目は免除されます。試験に不安がある人はぜひどうぞ。	参加する 参加しない
一日体験入学 9月23日（火）（13：00〜17：00） 各コース毎に分かれて実際に学校で行われている授業を体験します。講師は、バンタンで教えている業界の現役のプロ達。分かりやすく丁寧に指導しますので初心者の方も安心して受講できます。自分の目指している職種に必要な技術、学校での勉強内容を確認できるイベントです。この時に希望であれば学校の説明も致します。	参加する 参加しない

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒　　☎（　　）　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　　学年　年　在学中・中退・卒業

ゲーム業界への就職率はダントツ！他校の追随を許さない名門校がここだ!!

ゲーム業界へ就職できるかどうかは実力次第。ならば、その実力を身に付けられる学校へ通うことが一番の近道だ。日本には大学や専門学校の他、ゲームスクールも存在しているが、学校の実力がどれほどのものかを決定づける要素は数多い。「講師の質と数」「カリキュラム」「使用機材」「1教室における学生数」「就職支援制度」等がそれに当るだろう。そして、こうした要素が相乗効果となって生みだすものが『就職実績』なのだ。それでは、こうした要素を検証しつつ、バンタン電脳情報学院の就職実績を探ってみよう。

歴史

バンタン電脳情報学院は、プロ養成専門機関として有数の実績を誇るバンタン・グループのデジタル部門として設立されている。バンタン・グループの歴史は32年にも及び、電脳情報学院も今年で8年目を迎えているのだ。デジタル分野でのプロフェッショナル養成校としては老舗中の老舗で、実績も群を抜いているのは言うまでもない。

講師

バンタンの講師は、全て現場で活躍しているプロフェッショナル達。「業界で必要な能力は実際に現場で活躍している者にしか解らないし、正確に教えることもできない」という理念の下、現場で使われているノウハウを、現場の人間に直に教えてもらう実践的な授業を展開しているのだ。しかも講師の数は60名を超す。これは学生10人に対して1人の割合。ここまで贅沢な環境は普通の学校では考えられないものだ。もちろん、年に数回しか授業をしないという「客寄せ」的な講師ではない。全ての授業がプロによって行われているのだ。



カリキュラム

バンタンの基本は「産学共同」。業界で活躍するためには、業界との協力体制が大事という考えから、実に様々な企業とコネクションを作り上げている。そのコネクションをフルに利用しているのがバンタンの特徴でもあるのだが、カリキュラムも「産学共同」の名の下、企業と共同で組まれている。プロとしての能力を身に付けるために必要な授業を、企業と共に開発し、教えているのだ。しかも、学生が卒業する2年後の業界を見据えてのカリキュラムだから就職にも有利になるのだ。更に驚くべきことは、こうしたカリキュラムは毎年改正され(必要とあらば期途中でも改正する!)、常に最新の技術を授業に取り入れているのである。



機材

学生にきちんと機材が行き渡るのは当たり前だが、バンタンでは現場で使用されている機材環境をそのまま教室に持ち込んでいる。また、ハードがあってもソフトウェアがなければ意味がないのだが、バンタンではその辺りもきちんと考え、現場で使用されている最新のソフトウェアを導入して授業を行っている。もちろん、コンシューマ系の開発キットを用いて、安易に「プロの技術を身に付けた」と思わせるような授業も行っていないのだ。

少人数制授業

授業における最高の形態が個人授業であるように、先生に対する学生の数が少なければ少ないほど内容が濃く効率の良い授業が行える。特にコンピュータを扱った実践教育等では、学生が多いと個人別のケア等できるはずもない。そこでバンタンでは徹底した少人数制授業を展開しており、平均で25名。最高でも35名、最小だと3名(!)での授業が行われている。これは、各コースに定員を設け、入学試験を実施して定員以上の学生を増やさないためにできることで、願書を提出すれば誰でも入学できてしまうような学校ではとうてい真似できない。大教室がひとつもないことがそれを証明しているのだ。



業界研究

学校という機関はあくまで教育機関であるが、社会のニーズに合った教育ができるかどうかは、学校がどれだけ社会と通じているかがポイントになる。しかし、社会で活躍するための知識・技術を身に付けるための専門学校がそんなことでは意味がない。そこでバンタンでは、学院内に自ら企業を設立し、企業としての活動を通して業界を研究している。それが「電脳工場」だ。電脳工場ではプレステやサターン、Mac、Win等で様々なソフトを開発し、その開発ノウハウを授業にフィードバックしているのだ。もちろん他メーカーとの共同開発も数多く手掛けており、そこで得たコネクションを利用して学生を業界に送り込む手助けもしているのだ。特定の企業に絞ったコネクションではないため、ノウハウが偏ることもなく、様々な企業とパイプを作ることで現場のオールマイティなノウハウを吸収することができるのである。

大卒生、専卒生も多い

秋田大・愛媛大・大阪大・岡山大・香川大・金沢大・信州大・千葉大・電気通信大・東京大・東京外語大・東京理科大・東北大・鳥取大・広島大・北海道大・横浜大・朝日大・神奈川大・九州産業大・慶応義塾大・工学院大・国学院大・国士舘大・駒沢大・城西大・駿河台大・成蹊大・専修大・第一工業大・大正大・高千穂商科大・千葉商科大・帝京大・東海大・東京経済大・東京国際大・東京工科大・東京情報大・東洋大・名古屋学院大・日本大・日本文理大・福岡大・富士大・法政大・明治大・明治学院大・明星大・横浜商科大・立教大・早稲田大・宇都宮文星短大・関東学院女子大・京都府立短大・産業技術短大・実践女子短大・女子美術短大・戸板女子短大・東海通産短大・東京家政学院短大・東横学園女子短大・文京女子短大・名古屋造形芸術短大・新潟工業短大・日本大学短大・朝日コンピュータスクール・岩崎学園情報科学専門学校・大阪電子計算専門学校・大原情報ビジネス専門学校・工学院大学専門学校・国際情報ビジネス専門学校・コンピュータ総合学園HAL・信越電子ビジネス専門学校・仙台電子専門学校・専門学校岡山情報ビジネス学院・総合電子専門学校・中央工学校・千代田工科芸術専門学校・システムアカデミーDo・東京アニメーター学院・東京科学情報システム専門学校・東京ゲームデザイナー学院・東京工科専門学校・東京商科学院専門学校・東京デザイナー専門学校・東京電子専門学校・東京ミュージック&メディアアーツ尚美・名古屋工学院専門学校・名古屋情報産業専門学校・新潟高度情報処理技術学院・新潟コンピュータ専門学校・新潟デザイン専門学校・日本デザイン専門学校・日本工学院専門学校・日本電子専門学校・東日本電子専門学校・ヒューマンクリエイティブスクール・広島電子専門学校・富士通電機専門学校・町田工科ビジネス専門学校・水戸コンピュータ専門学校・水戸電子専門学校・山口電子ビジネス専門学校・代々木アニメーション学院・その他多数

以上がバンタンに入学してきた学生達の、高校以外の出身校である。つまり、どうしてもゲーム業界への就職が諦められず、もう一度バンタンで学び直そうと考える学生が非常に多いということ。「絶対にゲーム業界へ就職するんだ」という、強い意志を持った者達が集まる場所。それがバンタン電脳情報学院なのである。

パンタン電脳情報学院　教務部課長
永島正志



パンタンでは「プロとしての実力をつける」ことに重点をおいているんです。

パンタンの授業というのは、業界で活躍するプロとして求められる能力をいかに効率良く身に付けられるか、というところに重点を置いているんです。ご存じの通り、ゲーム業界では学歴や資格など何の意味ももちません。それよりも、どれだけ本人に実力があるのか、が問われる世界なんです。そうした業界に就職するためには、とにかく業界が認めてくれるだけの力を身に付けなければならないんですね。ですからウチの授業では、実際に業界で活躍しているプロの方々が、実際に業界で必要とされるノウハウを直に教えてくれ、カリキュラムそのものも業界の方々と共同で構成しているんですよ。
もちろん、業界とのパイプ作りにも力を入れていますし、かといってそれは、特定の企業に偏ることのないように配慮されている。それに、職種に対応し、1年次から徹底的に細分化されたコース設定とカリキュラムで、専門職のスペシャリストを養成しているんです。とりあえず手広く学んだところで、そのどれもがプロのレベルに達していないのでは到底就職なんかできないですからね。しかも1年次後半から始まる就職活動を見据え、1年間である程度の作品が作れるだけの実力を身に付けられるよう配慮しているんです。作品がなければ就職活動もできないですからね。他校の学生さんと比較して、早い時期から就職活動ができるという点も、パンタンの学生が就職に結びつく大きなポイントだと思いますよ。1年目に幅広く学び…、というスタイルではその時点で作品を作れるだけの力は身に付きませんし、身に付けられてもそのレベルはたかがしれている。2年次後半に作品ができて本格的に就職活動を始めようとする頃には、パンタンではもう数多くの内定者が出ていて、企業側の採用活動も終りに近づいてしまうんです。2年間という時間は、それほど短いものなんですよ。

ゲームプログラムコース
清水　亮講師



コンシューマゲームの開発に携わる他、専門学校の先生の教科書とも噂のある「Direct 3D プログラミングガイドブック」の執筆者でもあり、Direct 3D プログラミングの第一人者である。

プロ意識を育てられるのは、業界で活躍しているプロだからこそ。

プロが教えるメリットっていうのは、単に業界のノウハウを学べるというだけじゃなく、仕事のチャンスにも恵まれてるってところだと思うんです。講師が持ってるバックボーンが他の学校の先生と全く違うわけですから、業界のことを何でも聞けるわけだし、学生が積極的に関ろうとすれば、チャンスがゴロゴロ転がっているんですよね。特にゲーム業界ってところは、技術的なことはもちろん、プロとしての意識をどれだけ持てるかって部分で、プロになれるかなれないかが違ってくるんです。そのプロ意識を育てられるのも、実際に業界で活躍してるプロだからこそだと思うんです。そこが他の学校と大きく違うところでしょう。
それから是非とも言っておきたいのは、プロになれるかどうかは才能なんかじゃないってこと。努力が全てなんです。努力なくして才能なんてないし、技術は努力の後についてくるんですよ。僕だって才能があるわけじゃないし、それほど自信があるわけでもない。未だに修業中なんです。でもそういう覚悟が大切で、それがなければプロになんかなれないと思うんですよね。
教える立場から言うと、全くの初心者に入学して欲しいと思っています。真白な子ほど吸収力が良いし、真剣にやっていれば必ず就職できるんですよ。やる気と努力さえあればかなり高いレベルになれる。下手なプロが組んだものよりよっぽど良いプログラムを組めるんです。だから真剣に努力する気持ちがあれば初心者でも大丈夫。安心して来て下さい。



ゲームデザインコース
秋山　豊講師



アトラスでゲームソフト開発の企画・シナリオを担当した後、独立。現在、株式会社シエスタの代表取締役兼ゲームデザイナーでもある。実はパンタン電脳情報学院の卒業生だ。

学校は「道具」。要は、最高の道具を選ぶかどうかってこと。

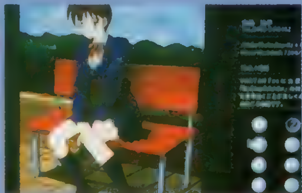
僕が学生達によく話すのは、学校ってところは「道具」なんだってことなんです。
山登りに例えてみると、ゲーム業界に入るってことが山の頂点に登ることだとすると、学校は、山登りのための靴だったり杖だったりするわけです。つまり、登るのはあくまで本人で、学校は山登りを快適にするための道具なんですよ。で、その道具が良いか悪いかによって、山登りが成功するか失敗するかが違ってくるんです。道具っていうのは非常に重要で、ゲーム業界っていう山はそれほど簡単に登れる山でもないから、道具の善し悪しでは途中で挫折することだってあるわけです。通常の専門学校に入学した人の大半はゲーム業界に就職できないという事実がそれを物語っていますよね。つまり山登りの道具は、実際にその山に登った人間が考えた道具じゃなければ使い物にならないんですよ。遠くから山を眺めたことしかない人が「こんな道具があれば大丈夫だろう」という程度で用意した道具なんて、実際には使い物にならないんです。だからパンタンでは、講師が業界のプロであり、カリキュラムも企業の方々と共同で構成されているんですよね。実際に「ゲーム業界」という山に登って、その頂点で活躍した人が考えた道具だからこそ、山登りが楽になって、頂点に登り詰めることが可能になるんです。実際に僕もパンタンという道具を利用して山を登った人間だから、その重要性がとても良くわかるんですよ。恐らく、他の学校では真似のできないことでしょうね。



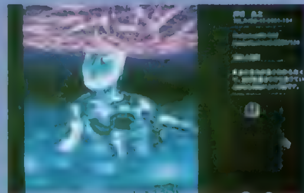
学生の実力検証 学生作品公開！

グラフィック作品（現在の2年生が1年次に作成した作品）

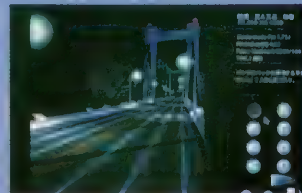
「AR」
安藤 [illegible]さん
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 4時間



「[illegible]の人」
押切 [illegible]
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 9時間



「[illegible]」
船橋 [illegible]&三石 [illegible]
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 1週間



「空を求めて」
冊橋 [illegible]
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 3日

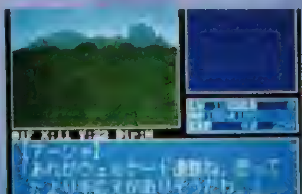


「アメリカを走れ」
三石 [illegible]
ゲームグラフィックコース在籍
制作時間 1時間

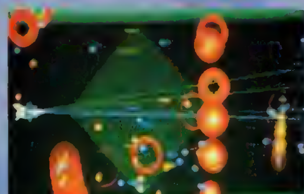


プログラム作品（現在の2年生が1年次に作成した作品）

「Linus」
TeamWeasel/[illegible]
製作期間:no data
この画面は98/2/25のバージョン。入学後、ほぼ11ヶ月目の作品だが、サウンドブラスターを使ったBGM制御やADVやRPG等に不可欠の簡易言語系をきちんと作り込んである秀作。



「BLANTS FEAR」
制作者:PCI
製作期間：基本的な部分は入学6ヶ月目には完成していた。現在も断続的にversion Up更新中250以上のキャラを表示しても全く処理落ちしない描画処理や、多彩な敵機の攻撃パターンなど、見どころの多い良作。



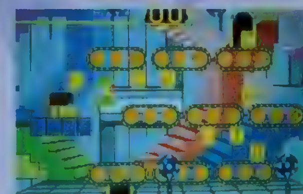
「BURN DOWN」
制作者:secret
製作期間:no data
タイトルデモにメ○デモの影響（?）が見られるシューティングゲーム。これも一年生の作品だ。



「タイトル不明」
制作者:secret
製作期間:no data
往年の名作、○○○クシアンをベースに独自の味付けを施したゲーム。



「Word Fantasy」
制作者:横川 [illegible]
製作期間:2.5～3ヶ月
英単語を用いたアクションパズルゲーム。個人作品ながら、企画、グラフィック、プログラムのどれをとっても高いレベルでまとまっている秀作。



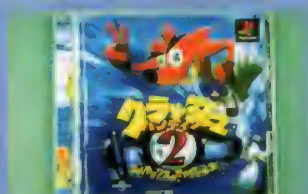
企画・シナリオ作品

「NAV」
チーム名:V-サテライト
グループで制作した企画作品集。多数のデジタル企画書やデモ版を満載したCDROMであり、次世代の企画書を想定した最新版である。もちろん、個人作品も多数収録されている。



OB参加作品

「クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～」
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
卒業生 [illegible]さん
グラフィックス制作として3DCGのムービー部分を担当しています。



「ジングルキャッツ」
（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
卒業生 [illegible]
メインプログラマーとして活躍しています。



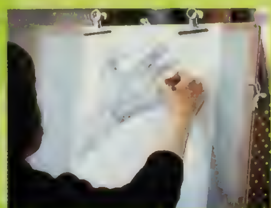
「ソウルエッジ」（PS）
（ナムコ）
卒業生 山田[illegible]君
卒業した年に即戦力のプログラマーとして参画しています。



最重要ポイント！学生への就職支援!

企業と学生の接点

学生と企業がどれだけ接点を持てるかは、就職にとって非常に重要なポイントだ。だからバンタンでは、企業を学校に招いて説明会を行ってもらう「学内企業説明会」に力を入れている。カプコンやアトラス、SNKといった一流企業を筆頭に年間60社以上(!!)もの企業が説明会を行ってくれているのである。こうしたイベントで学生と企業との関係を深くしていくことが就職実績にも直に反映され、実に多数の企業への就職を可能にしているのだ。企業説明会を実施している学校はいくつかあるが、ここまで多数の企業を招いている学校は他にはない。もちろん、業界とのインターンシップ制度と称して、ただ新ソフトのデバックをするだけとか、ただプレイできるだけ等といういい加減な接点でもない。こうした実のある接点は学生にとって非常に有益だ。企業からの資本参入を受けていない独立系の学校だからこそできることなのかと言えば、そうでもないのだ。OB達が業界で実績を残しているからこそ企業も信頼し、こうした相乗効果が生まれている。これは紛れもなく「バンタンだからできること」と言っていいだろう。


誰もが納得！群を抜く就職実績!!





就職率80%以上！希望職種への就職率96%!!

「とにかくバンタンは就職実績が物凄い！」とはどこへ行っても聞かれる言葉だが、この数字を見ればそれも納得できるだろう。確かに専門学校の中には90%以上の就職率を掲げている学校は少なくない。しかしバンタンの驚くべきところは、就職者の96%が希望職種に就いているという点だ。あまり知られていない事実だが、一般の専門学校では、就職率は良くてもそのほとんどは一般企業への就職、しかも営業や販売だったりすることが多く、ゲーム業界へはほとんど就職できない。しかしバンタンでは、就職者のほとんどが企画やプログラマー、グラフィックデザイナー等の専門職としてゲーム業界へ就職しているのである。これが、企業との実質的なつながりを重視し、実践的な教育を追求し続けているバンタン独自の教育システムの結果であり、他校では真似のできないことなのである。

game studio

vantan

dennoh intelligence college

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

［'99年度募集コース］

●ゲームスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース

●デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース -NEW!-
3年制
ネットワーク放送コース -NEW!-

［イベントスケジュール］ただいま予約受付中!!（イベント参加費無料）

学校説明会	9月5、6、12、19、26、27日、10月3日（10:00～17:00の御都合のよい時間）
業界就職セミナー	9月13日（日）
模擬試験	9月15日（火）
一日体験入学	9月23日（水）

一般入学願書受付中

バンタンの詳しい内容は学校案内書でご確認を！
当学院の関することやイベントの詳しい内容についてはフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付けのハガキの他にフリーダイヤルでも受け付けています。

バンタン電脳情報学院
［フリーダイヤル］0120-51-0505
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-9DPS




"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
あなたは誰のために戦う?
繭、紡げば糧
祈らば浄化
これ即ち
森と共に生きる掟
「となりのトトロ」「魔女の宅急便」の近藤勝也:美術
「KILEAK THE BLOOD」の松前公高:音楽
プレイステーション用ソフト
'98年12月3日発売予定
玉繭物語
たままゆものがたり

DPS どこまでも深くやりこむ！最強のゲーム評価記事

ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うきき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
下川拳銃	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームにかける情熱は海よりも熱く、山よりもすごい。
とっきー	マニアックにいろいろ追求する電撃プログラマー。CD-ROMが大好き。
ミーヤン	ワイルドなキャラで売りたい本誌編集者。今日もホットにギャルゲーを語る。

今回は全21本のソフトをレビューしています。Part 1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

岩崎啓眞



最近、会社の中のコンピュータネットワークの上で遊ぶことのできる多人数用のゲームを作りました。非常に単純なシステムなのですが、ちと面白いモノができたと自分でも思っているので、そのうちヒマを見て、増刊Dにでも移植しようかななんて思ってます。あ、でも相手のコンピュータの動きを作るのが面倒くさいなぁ。

ウォルフ中村



続編を遊びたいゲームには2つのパターンがある。追加シナリオパターン（完成度が高かったので、さらにその世界を楽しみたい）と、完成度アップパターン（システム的にもったいない部分があったので、それを解消した続編をやりたい）だ。ただ、後者は必要以上に内容をいじる（複雑化する等）と逆効果になる。ファン心理は難しい。

なんでもゆうこ



8月の終わりに、東日本を直撃した大雨。雷嫌いの私は、いつにも増して家にこもりっぱなしで、暗〜い空をにらんでました。やっと台風の脅威が去って外に出てみると、なんだかすっかり秋めいた気候に。いよいよゲーム三昧の季節の到来ですね。と、わけのわからない解放感に包まれながら、今回のレビューにいってみよぉ（笑）。

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1の4人目とPart 2のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト／影一号

どきどきポヤッチオ

■キングレコード■RPG■9月10日■¥5,800



幻想的なプエルコルダンの街が舞台のRPG。強敵との戦闘や難解な謎解きはなく、住民とのコミュニケーションを楽しむのが目的だ。

極めて自由度の高いゲーム。一応目的はあるが、どんなプレイをしてもいいように作ってあるところがミソ。会話やイベントもバラエティに富んでいて非常に楽しめる。だが、その反面ボタンコンフィグがない（メッセージの速度すら変更できない）、歩く速度が遅い、メニュー画面でカーソルがループしない、などなど粗いところも多多あるので、プレイが快適とは言い難い。新しくて、変わったゲームがやりたい人には薦められるゲームだ。

80

いい意味で淡々と日常生活が進行していく（最初のうちは配達作業に追われるが、コツをつかめば物語を楽しむ余裕も生まれる）。ただ、キャラの相関関係を覚えるのはかなり大変。また、ボタンコンフィグがないのも痛い（ダッシュボタンをL2あたりに割り振れたら片手でプレイできたのに）。木などの障害物にキャラが隠れることが多い、イベントとお使いが同時に発生するとイベントが優先され、物語の展開がぎこちなくなる等の点も残念。

75

今までのRPGとは違って戦闘シーンがないのがとても新鮮。町の人と触れ合ったり、ちょっと探検をしたりと、ホントにほのぼのとしたゲームで、主人公が身近に感じられました。ただ、基本的には毎日同じことの繰り返しなので、個人的にはもっと派手な事件を増やしてほしかったな。あと、NPCの人数がけっこう多いから、顔と名前が一致するまでがひと苦労。キャラクターの名前と一緒に、顔のCGを表示してくれるともっと良かったです。

75

RPG風の世界で、完全リアルタイムで展開する恋愛ゲーム。お使い、散歩、会話とやることは日常的で単調だけど、動き回ってさえいれば次から次へとイベントが発生するので不思議と飽きがこない。そんなイベントもデタラメに発生しているように見えて、きちんとつじつまが合っているのには感心。ただ、1プレイにかかる時間の長さ、アイテム関係の使いにくさはX。個人的に、独特な雰囲気が妙にハマってしまい、かなり楽しめた。　【ほやへ田島】

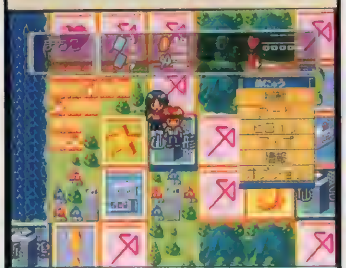
85

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

センチメンタルジャーニー

■バンプレスト■TBL■9月23日■¥6,800



SSで人気を得た恋愛SLGのキャラクターが登場するボードゲーム。一緒に旅行する女の子を選んで、日本各地を巡ろう。

グラフィックはひと昔前のデキだが、ボードゲームとしてはかなり熱い。システム自体は「桃鉄」タイプだが、このゲーム独自の新しい試みがたくさん入っており、これがかなりうまくゲームに溶け込んでいる。問題点は、ほかのプレイヤーを妨害するためのイベントが多すぎるために、自分の組み立てた戦略がパーになってしまうことがよくあるところ。また、ステータスなどが見づらく、何をやっているのかわからなくなるときがあるのは残念。 **70**

内容的な完成度は低くない。女の子の能力差は大きいが、カードの内容、メダルの収支、お邪魔キャラのバランス等はそう悪くないし、データ表示部分も充実している（マップは見づらい）。ただ操作感の悪さがかなり足を引っ張っている。中でもメッセージスキップ等が思うようにできない点は痛い。これはCOMキャラのプレイ時に顕著で、そのため1人プレイ時はかなりいらつかされた。最終結果発表前に12キャラの好感度が加算されるのはドキドキして○。 **60**

人数がそろわない場合でも、COMを含めて必ず4人でプレイしなきゃいけないシステム。しかもCOMのターンがスキップできないので、テンポがイマイチな感じです。さらに、手持ちのカードと入手したカードを入れ替える際、操作が複雑でスムーズに入れ替えできない、カードの説明が表示されないなど、細かいところが気になりました。いろんな女の子と旅行しなくちゃいけない点が、一途なファンの人にとってはツライかもしれないね。 **60**

ボードゲームにしてはテンポはいいし、システムもよく練られていて楽しい。ただし、これは4人でプレイした場合。1人プレイだと、COMのメッセージを飛ばせないため、ゲーム進行が遅くなるなどの不満点も。1人プレイ時にしか発生しないイベントもあるだけにこの点は何とかしてほしかった。あと、ヒロインの使える技に差がありすぎるのも…。でも、ファンなら買ってもいいレベル。私もそうなのでちょっと点が高くなってます。【うきき松崎】 **80**

御神楽少女探偵団

■ヒューマン■AVG■9月17日■¥6,800



大正時代が舞台の推理AVG。会話中の気になるキーワードをチェックしてクリアを目指す、推理トリガーシステムを採用。

解像度の高いグラフィックは素晴らしい。読み込みのストレスもほとんどない。AVGとしても、今までのフラグ立てに依存するメニュー形式とはひと味違う新しいところを狙っている点には好感が持てる。だが問題なのは、その上で表現されているお話の内容。まるでテレビの2時間ドラマを見せられているようで、個人的にはかなりガッカリ。もうちょっとストーリー面にも気を使ってくれれば、もっと高い点をつけられただけに惜しい。 **70**

推理システムはちゃんと機能している。ただ、失敗時はセーブ地点からやり直しとなるだけに、メッセージの超高速表示も可能にしておいてほしかった。アニメシーンはきれいだが、突然求められるリアルタイム入力はツライ。カーソルも見づらいし（すぐに再挑戦できる点は○）。コンフィグは細かく設定できるが、変更した項目の確認がやや面倒。ボタンの変更も不可能（「外に出る」コマンドを◎ボタンに割り振りたかった）。おまけディスクは内容豊富で◎。 **80**

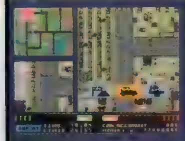
アイテムの使用はすべてオートだし、移動も簡略化されていて、普段ゲームをやらない人にもとっつきやすくなってます。重要な証言を選ぶことで、捜査を進めていくタイプのゲームなので、より会話シーンに集中できるシステムになってるみたい。カーソルの動きにクセがあって目標に合わせづらい、アクションムービーと通常のムービー画面との区別がつきにくいといった不満はあるけど、あくまでも推理の楽しさに重点を置いた作りが気に入りました。 **85**

一見ギャルゲーに見えるけど、けっこう本格的な作りの推理AVG。カーソル移動の面倒さを除けば、ユーザーインターフェイスは完璧と感じた。CD4枚組のうち、2枚がまるごとおまけモードなど、おまけの充実っぷりにも脱帽。ただ、重要な証言を見抜いていかなければならない「推理トリガーシステム」のおかげで、ちょっとのミスで簡単にゲームオーバーになってしまうのが残念。物語は、すぐに先が読めるのでやや物足りない。【ほやへ田島】 **80**

PART 2

NAVIT

■アートディンク■SLG■9月3日■¥5,800



道路の整備や信号の設置などを行い、交通渋滞の緩和を目指すSLG。マップも豊富に用意されている。

がんの字

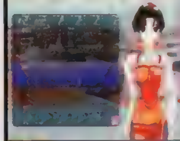
アートディンクさんのゲームには、複雑なシステムをよくここまでまとめあげるものだと、いつも感心させられます。この「ナビット」も、システム面での完成度はパーフェクトに近いです。チュートリアル関係も充実してるし。しかしゲーム内容はというと、確かに発想は面白いとは思いましたが、交通関係にあまり関心がない僕は"楽しさ"をそれほど感じませんでした。非常に遊び手を選ぶゲームな気がします。 **70**

うきき松崎

SLGというより、どちらかというとPZGに近い。基本的には、「いかに交通渋滞を起こさないか」が目的なのだが、このテのゲームにしては、プレイヤーのできることが非常に少ない気がした。そのぶん、最初はちょっと戸惑ったが、コツさえつかめばワリとあっさりクリアできる。そういった意味では、比較的初心者向けといえるだろう。題材は面白いのだが、個人的にゲームとしてはちょっと物足りない印象が残った。 **60**

風の丘公園にて

■テクノソフト■AVG■9月3日■¥5,800



サウンドノベル形式で進行する恋愛AVG。選択肢を決めるまでの時間で展開が変わるシステムを採用。

猿こ～じ

ほかのサウンドノベルソフトと比べると、ゲーム性は高くありません。選択肢も少ないし、大幅にストーリーが変わることもないです。ただ、"読み物"としてのデキは秀逸（かなり純粋なラブコメのため、好みは分かれるかも）なので、物語は非常に楽しめました。また、プレイヤーが想像する余地を残すため、あえてフルボイスにせず、印象的な単語（例：お兄ちゃん）だけを声で表現する演出はとてもいいと思います。 **70**

小岩

ゲーム中に発生する選択肢は少なく、本当に恋愛小説を読んでいるような感じ。1つのテーマを軸に展開される、女の子ごとのストーリーがすごく楽しいッス。プレイ時間も1～2時間くらいとお手頃。基本の展開が共通なので2回目以降のプレイはもっと変化がほしい気もするけど、満足のいく内容でした。本編とは別におまけのラジオ小説も収録されていて、1本で2度おいしいとはまさにこのこと。恋愛小説好きなら買い！ **85**

毎日猫曜日

■バンダイ■SLG■9月3日■¥5,800



リアルな猫の飼育を楽しめるソフト。エサをあげたりじゃらしたり、いろいろなコミュニケーションが可能。

ジュピター藤平

毎朝猫のエサを買いに行かされたり、猫がやたら頻繁に病気になったりと、普通に考えると「なんで？」と思わされる部分が多く、非常にわずらわしさを感じた。反面、猫のトイレの世話をする必要がないなど、本来猫を育てるに当たって重要視されるはずの作業が極端に簡略化されている点も不満。猫をある程度知る人間にとっては、納得のいかない点が多すぎるのだ。ぎこちないながら、猫の動作自体はかわいいんだけど。 **50**

PON

ポリゴン猫なのにすごくかわいい。猫のモーションキャプチャーでもしたのかと思うほど（笑）、動作や仕草がよく再現されています。ただ、アングルが遠くて猫の動きがよく見えないのが難点。自由にアングル変更したかったです。あと、猫への呼びかけが音声なのは×。やっぱり他人の声なので幻滅しちゃいます。でも感情移入度はバッチリ。マルハ商品が買えたり写真が撮れたりと、猫好きのツボを押さえた要素はグッド。 **65**

Mystic Mind ～揺れる想い～

■毎日コミュニケーションズ■SLG■9月3日■¥6,800



主人公を男女両方から選べる恋愛SLG。好きなときに告白できる自由度の高いシステムが特徴だ。

ジュピター藤平

主人公の性別を選べるのはいいが、名前を変えられない点がひっかかる。好感度を上げるのが簡単で、すぐに恋人関係になれるので、これを利用してフタマタかけたり一度フッた相手とヨリを戻したりと、自分で修羅場を演出できる点はまぁ楽しいけど。コマンド数が多くて把握するのが非常に面倒だったり、スケジュールを1日ずつ決定する必要があるなど、システム的な難も目立つ。1回のプレイ時間が短いのは好印象。 **55**

うきき松崎

このテの恋愛ゲームは、「告白される」のが最終目的（一応このゲームもそうだが）。しかしこのゲームでは、途中でも好感度が高ければ相手に告白でき（告白されることもある）、つきあうことができるのが面白い。ゲームとしては、予定入力画面の操作性の悪さと、同じような会話が何回も起こる点が気になった。また、イベントも思ったほど多くないのも残念。目新しい点はあるものの、システム面での不満が残る。 **60**

PART 2

気まぐれマイベイビィ〜娘のスゴロク成長記〜

■アクセラ■TBL■9月10日■¥4,800



すごろくのルールで娘を成長させるボードゲーム。マップ上で起こったイベントで、性格や容姿が変化する。

ウォルフ中村

操作感はいいし、COMの処理（イベントのスキップ等）も問題なし。ただ展開がルーレットに大きく左右されるため戦略性にやや欠ける。アイテムは店に止まらないと買えないし、ミニゲームの内容にも運任せなものが多いのがイタイ。病気ポイントが溜まったときのマイナス要素が強く（マイナスイベントが出やすくなる等）、結果的にこれを意識したプレイになるのもちょっと…。40種類のエンディングをすべて見るのは大変そうだ。

75

ゆかマン

育成モノで一番エキサイトするのは「人との競争」だと思うので、結構楽しめました。ただ、成長の要素があまりにもランダムなのはいただけませんね。おかげで育成も対戦も戦略性に乏しくなっているのが残念です。あとは、実際にプレイヤー同士で対戦するときちょっと気恥ずかしくなってしまうのがポイント（笑）でしょうか。個人的には絵がイマイチかな、とも思いましたが、まぁ個人差ですから。悪くないですよ。

75

カクテル・ハーモニー

■アストロール■SLG■9月10日■¥5,800



コンテストや初心者講座など、豊富なモードを搭載したカクテル作成ソフト。実在のカクテルが数多く登場。

PON

カクテルの知識のイロハを勉強できるソフトです。オリジナルカクテルを作ることができるのも楽しいし。コンテストモードや恋愛SLGっぽいストーリーモードがあるものの、内容はミニゲーム程度なのでゲーム性は低いです。でも、データベースとしては結構使えるので、1本あると便利かも。検索方法がベース別とアイウエオ順の2つしかないことと、名前の由来や誕生秘話などのエピソードが少ないことが残念だけど。

60

ミーヤン

ゲームかゲームでないか、その線引きが難しいソフトですが、ボク的にはゲームではないと思います。でもシミュレーションの秀作です。今までは知らずにいたカクテルの知識や種類が、このソフトをプレイすることでガンガン入ってきます。それだけでなく、自分のオリジナルカクテルの調合ができ、その色味・味までシミュレートできるっていうのは実際に役に立ちますし。20歳以上でお酒の好きな人なら試してほしいですね。

70

怒首領蜂

■エス・ピー・エス
■STG■9月10日■¥5,800



アーケードで好評を得た本格STGを、処理落ちまで忠実に移植。PSオリジナルのキッズモードも搭載。

城イドム

マニアならスコアを稼ぐためのパターン作りにアツくなれるし、初心者がボムと無限コンティニューに頼った力任せのプレイをするぶんにも十分楽しめる（中級者だと〝どっちつかず〟の印象を受けてしまうかも）。でも、ただでさえ面数の少ないSTGだけに、もっと新しい要素がほしかった気も。読み込みが気にならない点と、前作（PS版「首領蜂」）に比べて、横画面モードのスクロールが改良された点は評価できる。

60

下川拳銃

14インチのモニターでプレイしてたら、画面が小さくて弾が見えにくく死にまくり。なるべく大きな画面のモニターでプレイしないとキツイでしょう。2周目には、1コインクリアしてヒットコンボ300以上とかの条件を満たさないと行けない決まり。そのため、ボムをバカバカ使って「生き残るプレイ」をしていたら1コインクリアでもムリという状況があります。てっとり早く「蜂」や「火蜂」と戦えるモードがあれば…。甘い？

70

DEBUT21

■NECインターチャネル
■SLG■9月10日■¥6,800



アンドロイドの少女を、トップアイドルに育て上げるSLG。エネルギー補給やパーツ交換などの要素も。

袋こ〜じ

システムは非常にシンプル。1プレイが4時間程度なのも、お手軽でイイ感じ。ただ、何かするたびに読み込みが入る点と、繰り返し作業の「スケジュール実行中」画面が一切早送り（中断も×）できないのがイタイところ。また、ゲーム中に起こるイベントの種類が少ないのも残念。だが、育成の対象がアンドロイドである点や、ポリゴンの動きへのこだわりなど、コンセプト的には面白い部分も目立つ。次回作に期待したい。

60

下川拳銃

「芸能界アイドルもの」ではあるけど、それにしてはあまりにも淡泊。たいした盛り上がりもなく、気がついたら期限の1年間が過ぎていたという感じです。レッスンシーンやランキング番組など、スキップしたいところでできなかったり、キャラのエネルギー（体力みたいなもの）などのコンディションがメイン画面に表示されない点も気になる。ポリゴンキャラのデキはともかく、イベントが充実していればもっと楽しめたのに。

50

封神演義

■コーエー■S・RPG■9月10日■¥6,800



仙人や妖魔が登場する、中国の活劇をもとにした戦略S・RPG。希代の悪女、「妲己」の野望を砕け。

PON

岡崎武士氏が描くキャラ絵がイイ！ キャラが立っているので、原作をよく知らない私でもすんなりのめり込めました。「FFT」系に五行属性を加えたようなシステムなので戦略性があるし、1つのマップが小さいため短時間でクリアできるのも◎。ただ、レベル上げの修行が1人ずつなので面倒なのと、ゲームバランスの面で気になる点もありますが…。でも、とにかくカッコいい男性キャラが多いので、女性にもオススメです。

80

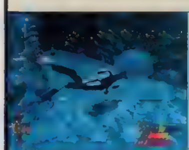
小岩

「FFT」タイプのS・RPG。原作よりも明るめの雰囲気に作られていて、個人的にはお気に入り。基本システムもしっかり作られていて、快適に遊べます。ただ、プレイしていて気になったのは戦闘のバランスの悪さ。その救済措置として用意された（と思われる）レベル上げの修行ポイントも、一度に1人のキャラしか参加できないので、非常に効率が悪いです。これさえなければ、文句なしの完成度だと思うのですが……。

65

ドルフィンズドリーム

■コナミ■AVG■9月10日■¥5,800



ダイバーとなってさまざまな財宝を探すAVG。残り酸素に気を付けながら、自由に海中を泳ぎ回ろう。

がんの字

身1つで深海に眠る遺跡や洞窟などを探索し、海洋生物に囲まれて宝探し。なんてそそられるシチュエーションでしょう。実際、海底でいろんなものを収拾して地上に持ち帰り、鑑定してもらうというプロセスが妙に楽しくて、同じ海域や洞窟に何度も入ってました。巨大なエビに遭遇するなど、海底ならではの素敵な（？）イベントが豊富に盛り込まれていて、AVGとしてもいい感じです。長く遊べる1本ですね。

75

城イドム

「ダイビングでの海の冒険」といった雰囲気作りはイイ感じ。ゲーム中の任務は〝お使い〟がメインで、物語を楽しみたい人には物足りない。謎解き、アクションともに難し過ぎることはないが、少々地味な印象も受ける。ゲームクリアまでのボリュームも少ない。操作性は悪くはないが、マイキャラの動きがやや不自然で重いため、快適と呼ぶにはもう一歩。手堅く作られている反面、強いインパクトもないのが残念に思えた。

60

まじかるめでぃかる

■コナミ■RPG■9月10日■¥5,800



人体内を探索して、悪性ウイルスを倒すRPG。免疫細胞を仲間にできるなど、一風変わった世界観が特徴的。

ほや〜田島

細菌サイズの主人公が体内のウイルスを倒していくRPG。こちらが1歩動くと敵も1歩動くという移動方法を採用しているんだけど、とにかくこれが操作しにくい！ 味方ウイルスを成長・進化させたり、アイテムで薬を調合したりと楽しめる要素は豊富に用意されているけど、この移動の難解さで台なしになっている感じがして、とてももったいない。どこか間の抜けた雰囲気は、個人的にはとても好きなんだけど……。

65

とっきー

かわいい登場キャラと、コミカルなストーリー展開がなかなか楽しい。難易度も低めなので、最近のRPGは複雑で…と敬遠していた人にはオススメ。だが不満点も多い。病気の進行を抑えるために病原菌をつぶすのだが、マップ上をむやみに歩き回らねばならず非常に面倒くさい。また、味方キャラを進化させるための薬の調合パターンがかなり多いのに対し、ヒントが少ないのも×。設定などが面白いだけにちょっと残念でした。

75

Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+

■GMF■SLG■9月10日■¥6,800



パソコンから移植されたタクティカルSLG。4人の美少女が活躍し、カードバトルで悪人をやっつける。

TAC★

ギャルものなんで、バトルのゲーム性が低いのは、まぁOK。ちょいとトロいけど。で、本編中のストーリーが静止画のみで進むのもしょうがないけど、場面の状況やキャラの行動をいちいち文章で説明する（「コケる誰々」とか）のは、いくらなんでも…。グラフィックの質自体は高いのだから、もうちょっとちゃんとした演出がほしかった。オリジナルのOPは、むやみに良い。絵のためと割り切れる人なら買い…かな？

55

袋こ〜じ

ほぼパソコン版からのベタ移植なので、戦略ゲームとしてもカードゲームとしてもかなりキツイ（難易度が高いわけではない）作品であることは否めない。移動の遅さなど、システム面の不備も目立つので、ミニゲームの追加などよりも、ゲームそのものの見直しをしてほしかった。…とはいえCGのクオリティの安定度は、折り紙付き！ 絵が好きな方、原作好きな方はコレクションにどうぞ。オープニングアニメもキレイです。

55

PART 2

峠MAX2

■アトラス■RCG■9月17日■¥5,800



ドリフトマスター土屋圭市氏監修の実車系RCG。使用車種は50台以上と、前作に比べて大幅に増えている。

ジュピター藤平

ＦＲ車とＦＦ車の露骨なまでの挙動の違い、ドリフトの感覚など、非常に丁寧に作り込まれた印象を受けた。また、スクールモードやストーリーモードなど、プレイモードが充実していて、いろいろな楽しみ方ができる点も好印象。車種も実に多彩で、さまざまな形で自分なりの走りを追求することができる。個人的には、スクールモードの課題によって難度にバラつきがありすぎるようにも感じたが、これは些細な問題だろう。

75

城イトム

ドリフトの楽しさに重点を置いたＲＣＧなので、ドリフト好きにとっては75点以上の作品。ただ、ほかに突出した要素もなく、グラフィックも地味なため、ドリフトに興味がない人には物足りないだろう。また、操作性に少しクセがあり、プレイにはＲＣＧ特有の操作のカンが必要われるため、初心者だとツラいかも。やや大味だが、走りを極めようとする人にも楽しめるはず（アナコンでのプレイがベスト、ネジコン対応はない）。

65

ビシバシスペシャル

■コナミ■ＥＴＣ■9月17日■¥4,800



アーケードで人気の対戦型ゲーム３つがドッキング。40種類以上のミニゲームを、最大８人で遊べる。

ウォルフ中村

いい意味で馬鹿馬鹿しいゲームが多く、盛り上がる。ただ、ゲームによって使用ボタンが□×◎だったり△×◎だったりするのは問題あり（説明時の使用ボタン表示も地味）。特に△×◎はアーケード版と配置が異なるので違和感が強い。キーコンフィグもないし…。画面下にボタンの絵を常に表示しておけば□×◎に統一してもよかったのでは？　アーケードでハンドルを使っていたゲームも違和感が残った。読み込みの短さは◎。

85

ゆかマン

アーケード版が大好きだったので楽しみにしていたのですが、期待通りのノリでかなり満足です。ただ、ゲームごとに使うボタンがコロコロ変わり、それが説明画面の端にちょっとしか表示されないのはいけませんねぇ…。考える前に脊髄反射でプレイするゲームだけに、これはキツイです。ボタンコンフィグがあるだけで３倍は楽しめるようになると思えるんですが…。面白い＆好きなゲームなだけに、そこが本当に残念です。

75

Knight&BABY

■タムソフト■ＲＰＧ■9月23日■¥5,800



モンスターの赤ん坊を育てながら世界を旅するＲＰＧ。成長したモンスターは、戦闘やアイテム探しで活躍。

がんの字

ほとんどボタン連打で勝ててしまう戦闘をはじめとして、全体的なシステムはシンプルというより古くさいレベル。でもヘタに凝っていないぶん、ゲーム展開はスピーディーで気持ち良く遊べます。僕自身は、ファンタジックな童話を思わせる物語と、今どきのＲＰＧのように殺伐としていない優しい雰囲気にとても引かれました。ダンジョンが無意味に広いなど、気になる点はあるけど、かなり良質の作品です。

85

ＰＯＮ

オーソドックスな作りの、ほのぼのとした道徳的ＲＰＧって感じ。手伝ってくれるリビングトイズ（オモチャ）がとてもかわいい。序盤は盛り上がりがなくツライけど、ベイビーが仲間になってからはテンポ良く進むし、先が見たくなってきます。しかし、宿屋でしかセーブできない点は少し残念。あと、方向がわからなくなりがちな視点や、戦闘画面の切り替えが長いのもマイナス。システム面をもう少し作り込んでほしかった。

65

キャプテンコマンドー

■NEW■ACT■9月17日■¥4,800



アーケードで人気を得たＡＣＴの移植作。ボタン連打だけでコンボを繰り出せる。多人数プレイも可能だ。

ジュピター藤平

ずいぶん昔のゲームなんで、細かい部分まではわからないけど、それでも移植度は非常に高いと思う。３人同時プレイでもほとんど処理落ちせず、快適に遊べるというのもポイントが高い。難易度の高さに少々問題も感じるし、ゲーム自体が古くさい印象なのも否めないんだけど、価格が低めという点や、個人的にこういう単純明快なＡＣＴに飢えていたという点も考慮に入れて、点数は少し甘めにつけさせてもらった。

70

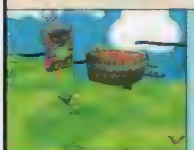
ＴＡＣ★

さすがにかなり前のものなんで、すっかり感触を忘れていたけど、「ファイナルファイト」系の中でも好きな方のゲームなので、かなり楽しめた。敵を投げたときの判定などがちょっと甘いような気がするんだけど、まあこんなもんだったかなという感じで、十分遊べるので、オッケーでしょう。アクション好きならやって損はない。せっかく４人の仲間がいるのに３人同時プレイまでしかできないのは残念。

75

スピンテイル

■バンダイ■ACT■9月10日■¥5,800



３Ｄフィールドを自在に駆け巡るＡＣＴ。主人公キャラの声をタレントのせんだみつお氏が担当。

ＴＡＣ★

キャラクターがくだらないギャグをしゃべりまくる３Ｄ・ＡＣＴ。せんだみつおのしゃべりがうれしい人が、ＰＳユーザーにどれくらいいるのだろうか？　それは置いとくとしても、３Ｄのステージ構成がいきなりわかりにくい上に、視点がかなりグリグリと動くので、相当３Ｄものに慣れた人でもとまどいそう。雰囲気は「マリオ64」っぽいけれど、あんなに遊びやすくはできていない（システム、難易度とも）ので、要注意。

45

Ｚ佐藤

本編の内容以前に、敵を攻撃したときに入るセリフ（オヤジギャグ）が、どうも好きになれなかった。パターンは少ないし、それに質もいま一歩な感じだし。ウリの１つなら種類だけでも増やしてほしかったな。ゲームは、わりとスタンダードな３Ｄ・ＡＣＴだけど、視点が回転しやすいせいか目が回ってしまうかも。あと障害物でマイキャラが隠れることが多いのも残念なところ。キャラの細かなリアクションは◎だけど……。

45

蘭未ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝

■ビクターソフト■ＴＢＬ■9月17日■¥5,800



カワイイキャラがすごろくで対決。お店を購入して資金を調達しよう。特定の露店ではミニゲームも遊べる。

ゆかマン

このシリーズは相変わらずキャラが立っていてヨイですね。ただ、やっぱりアニメっぽいキャラをポリゴンで描くのはまだまだ苦しいようで…かなりがんばってはいますがどうしても違和感はぬぐえませんねぇ。あとは、１回あたりのプレイ時間がかなり長くなることや、ゲーム中に必要な情報がわかりにくい点が気になりました。まあ、その辺「愛でカバーできる！」というファンなら、じっくりと楽しめると思いますよ。

75

下川繁頼

ダルイ。１人プレイ用のストーリーモードは、同じマップを何回かクリアして対戦キャラから情報を聞き出さないと先に進めない。１つのマップに３～４時間かかるだけに、マップごと、またはプレイするたびに違う目標や仕掛けをもっと導入してほしかった。勝つこと（１位か２位）だけが目標では飽きてしまいます。蘭未ちゃんの声が変わったのはしかたないとしても、ボードゲームとしてのデキもイマイチ。

50

総評

岩崎啓真

今回もっとも楽しめたのは『どきどきポヤッチオ』。粗い部分ももすごく多いが、見どころもたくさんあるゲームなので、あえて高い点をつけさせてもらった。技術的に優れ、かつ一般性が高いと思われるのは『御神楽』だが、いかんせんシナリオがイマイチなのが残念。『センチ』は多人数で遊ぶならそれなりに遊べるが、COM相手だと「状況をグチャグチャにするイベント」が多すぎて、イラつくのも事実。できれば店頭などでプレイしてから考えてほしい。

ウォルフ中村

『御神楽』には楽しませてもらった。ミステリーファンなら途中で真相がわかってしまうだろうが、これは展開が破綻しているのではなく、ミステリー初級者にも楽しめるよう丁寧に物語が組み立てられているから。キャラがよく描けているし、おまけ部分の充実ぶりもいい（本編と併せて20時間は楽しめる）。『ポヤッチオ』は遊び手を選ぶ作品。雰囲気にハマれれば楽しめるだろう。３つのデータを残せるのにセーブ場所を選択できない（上書きのみ可）等は残念。

なんでもゆうこ

今回は『御神楽』がオススメ。レビューでは書ききれなかったけど、豊富なアニメーションやキレイな女の子たちのCGなどなど、見どころいっぱいの作品でした。長～く遊べるのもウレシイしね。個人的に気に入ってしまったのが『ポヤッチオ』。来る日も来る日もパン配達をする勤労少年を演じるのを退屈だと思う人がいるかもしれないけれど、周囲のちょっとした変化やささいな発見が妙に楽しかったりするんです。のんびりした気分を味わいたい人に。

電撃レビュアーズ

今回、PART２では『ビシバシスペシャル』が高得点をマーク。現在もアーケードで稼働中のこのゲームは、家に友だちを集めてプレイすれば盛り上がること必至の快作です。恋愛のドキドキ感を味わいたい人には『風の丘公園にて』をオススメ。キャラクターデザインは本誌でも活躍中のC次郎氏なので、ファンの人も要チェックでしょう。ファンタジックなＲＰＧが好きなら『Knight＆BABY』をどうぞ。ほのぼのとした世界を味わってみてくださいね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　超記録の秘密

読者のPS記録を大募集中の「DPSコロシアム」では、単なる記録発表だけでなく、楽しくそして役に立つ特集も機会があるごとにお届けしていく予定だ。特集してほしい企画のリクエストも随時受け付け中なので、「こんな特集をやってほしい」という希望がある人は、いつでもハガキを送ってね。待ってるよ。

今号のこの1枚



◀中津誠さん（埼玉県）が、『風のクロノア』エクストラステージのタイムアタックで大記録を達成。このプレイはビデオでも確認済なのだ。

●VOL.79オリジナルグッズプレゼント当選者：「木箱」泉秀幸（宮城県）、「キーホルダー（トリーシャ）」山尾裕介（愛知県）、「キーホルダー（メロディ）」中山めぐみ（埼玉県）、久保和之（宮城県）（敬称略）たくさんの応募、ありがとう!!

『鉄拳3』（タイムアタックモード・ルール①）における日本最速の連続技を大公開!

Vol.83で『鉄拳3』タイムアタックモード（ルール①）の最終集計結果を発表したところ、「どうすればこんなタイムが出せるのか教えてください」という内容のハガキがたくさん寄せられた。そこでDPSでは、全キャラ共通集計で優勝を飾り、キャラ別集計でも9キャラでベストタイムを記録したハロハロさん（神奈川県）を超人たちの代表として編集部にお招きし、彼がタイムアタックで使った連続技の徹底解説をお願いすることにした。このページでは、彼がキャラ別優勝を飾った9キャラにおいて駆使した攻略法をスペースの許す限り紹介してみたので、タイムアタックマニアの人はぜひ参考にしてみてね！（以下の操作説明は自分のキャラが左側にいる場合のものだぞ）



◀ラウンド開始直後に立ち右パンチ。続けて、ダークネスカッターのコマンドを入れよう。



▼うまく決まれば、一気にKOできる。技をすばやくつなげることが成功の秘訣なのだ。

9つのキャラ別優勝を果たした強者愛用の攻略パターンとは…

▶ポール

「→＋左パンチ→万聖竜王拳」が最短のパターンだと思います（下の連続写真参照）。万聖竜王拳をうまく当ててKO、という考えから生まれたパターンなので、左パンチが当たらなくても基本的に支障ありません。29秒66を出したときにはすべてのラウンドを「左パンチ→万聖竜王拳」だけで決められたのですが、さすがにこの成功率は低く、全ラウンドをこの連続技だけで終えられたのはわずか1回だけでした。もう少し成功率の高いパターンとしては、最初の左パンチの代わりに「↘＋右キック」を使うものがあります。ただ、このパターンは左パンチのパターンに比べて成功率が高いぶん、パンチに比べ蹴りの動作にわずかながらロスがあるため、個人的には32秒台が限界ラインと感じています。ちなみに、万聖竜王拳で仕留めきれなくて、そのまま挑戦を続けたい場合には、ダウンしている相手にスライディングを使います。

▶ガンジャック

32秒66のタイムは「立ち右パンチ→ダークネスカッター」のパターン（右上の連続写真参照）で出しました。このキャラに限ったことではありませんが、ガード不能技でとどめを刺す場合には、その前に出した技とガード不能技のスキをできるだけ少なくすることが大切です。ガンジャックの場合でも、右パンチのあと、間髪入れずにダークネスカッターにつなぐようにしないと、攻撃がヒットする成功率が一気に落ちてしまいます。

▶平八

「右踵落とし→鬼瓦」で34秒00を出しました。平八の場合は後半のほうが成功しやすいので、前半のほうが精神的に疲れました。

▶オーガ1

「右踵落とし→青嵐拳」というパターンをメインに攻略しました（『鉄拳2』の一八とワンのパターンを組み合わせたような感じです）。『鉄拳2』で青嵐拳が「←＋両パンチ」だったのに比べると「→→＋両パンチ」とコマンドは若干面倒になっていますが、成功率そのものは高いと思います。37秒76のときは、上のパターンに加え、序盤のステージで青嵐拳を出して一発KOを狙いました。

▶オーガ2

パターンはオーガ1とまったく同じです。連続技の成功率など、タイムアタックの条件はオーガ1と変わらないと思いますが、強いていえば体が大きくて敵からの攻撃を喰らいやすいと思います。それと、オーガ2はオーガ1よりも足が短いような気がしています（オーガ1よりも右踵落としが当たりにくいようなので）。

▶レイ

57秒76は立ち左キックを4発当てることを中心に、できるだけ早く相手を倒すことだけを考えました。ガード不能技をうまく使えば好タイムが望めるはずですが、時間がなくて今のところ有効なパターンは編み出せていないんです。

▶ニーナ

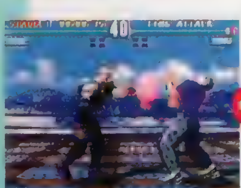
1分11秒11は、クリーク系を中心にして、双掌破、ファールキックでとどめを刺すようにして出しました。序盤のステージなら、ハンティングスワンを使いたいところなのですが、僕はまだこの技をパターンに組み込むことができずにいます。

▶アンナ

1分13秒90のパターンですが、ファールキックが使えないことを除けば、ニーナとまったく同じです。

▶仁

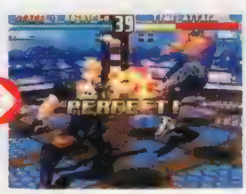
僕にとっては、パターンの組み立てが難しく感じたキャラの1人です。『鉄拳2』の一八では、「右踵落とし→真・鬼神滅裂」で30秒を切れたのですが、仁は右踵落としが受け継がれていないうえに、真・鬼神滅裂がほとんど当たらないので参りました。一応、雷神拳3連発を中心に攻めていますが、倒れた相手に対する雷神拳は反撃されやすく、完成したパターンはまだ発見していません。



▲ラウンド開始直後に、前入れ立ち左パンチ。なお、このパンチは必ずしも当てなくてOK。



▲一瞬の間も置かずに、万聖竜王拳。カウンターで入れるのが理想だが、これればかりは運に頼るしかない。



▲成功すればこのとおり。もし万聖竜王拳で仕留めきれなかった場合には、スライディングにつなげよう。

★以下のルールでも記録を場集中!!●「XI［sái］」：最高チェイン記録（何回までチェインを続けられたか）と、MCS（1回のチェインで獲得した最高点数）の記録をそれぞれ競う。申請ハガキには「XI」と明記して「参加種目（チェイン数かMCSか）／記録／達成したモード／小悪魔のスピード」を書こう。●「ピキーニャ！EX」：「PK・1レース」でのラップ数を競う。申請ハガキには「ピキーニャ！（PK・1レース）」と明記して「記録／使用したキャラ名／MAXスピード」を書こう。

オリジナルグッズ披露宴



キーホルダー
佐藤幸太
（青森県）

今回紹介するのは、Vol.72でも好評だった、佐藤幸太さん作の「ときめき」のキーホルダーだ。今回は秋祭りをイメージした浴衣姿ということで、よりカラフルな仕上がりになっている。ひとつひとつがていねいに加工された、情熱いっぱいの力作だ。

希望者にプレゼント

ここで紹介しているキーホルダー（全15キャラ）を希望者に抽選で1作品各1名ずつプレゼントしちゃうぞ。欲しい人はハガキに、郵便番号・住所・氏名・欲しい作品のキャラ名(「右端の列の上から2つ目」という書き方でもOK）を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶9月24日まで(当日消印有効)

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえるという、超便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ってね）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。デキ映えよりも、作品にこもった「愛情」を重視するので、恥ずかしがらずに参加してみてね！

楽しい！ スゴい！ 情熱いっぱい！ そんなPS記録を募集中!!

記録募集はここに挙げた4種目（正式募集種目）を中心に行っているけど、これだけに限らず、基本的にPSゲームの記録ならどんなものでも受け付けをしているぞ。気軽に参加してみてね。

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正がないか確認のため〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

募集中 鉄拳3～サバイバルモード～

ルール③ 「サバイバルモード」で勝ち抜き数を競う。使用キャラは自由、多人数で交代しながら達成した記録も有効とする。集計は全キャラ共通で行うぞ。

申請記録 『鉄拳3・ルール③』と明記して、「勝ち抜き数／使用キャラ／達成に携わったプレイヤー数」をハガキに書こう。長時間プレイで体を壊さないように気をつけてね！

しめ切り▶10月1日消印有効

募集中 ガンバァール

ルール 「キャッスルオブガンバァール」での「アーケード（初級・上級・激ムズのどれでもいい)」で総合スコア（16面クリア後にネームエントリーを行うスコア）を競う。

申請記録 『ガンバァール』と明記して「スコア／使用したコントローラ」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに残しておいてもらえると嬉しい。

しめ切り▶11月1日消印有効

新登場 ピキーニャ! EX

ルール 「タイムアタック」でタイムを競う。使用キャラは4キャラのどれを使ってもOK。設定などの制限もとくになし。スゴい記録を期待しているぞ。

申請記録 『ピキーニャ（タイムアタック)』と明記して「タイム／使用キャラ名／MAXスピード」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに残しておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

募集中 XI [sái]

ルール② 「TRIAL」の「ENDLESS」でスコアを競う。カンスト（999,999点）達成者が複数現れた場合には、そのプレイでの所要時間の短かったほうを勝者とする。設定の制限はなし。

申請記録 『XI・ルール②』と明記して「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら「レベル／所要時間／最高チェイン数／最高チェイン記録（MCS)」なども教えてね。

しめ切り▶10月1日消印有効

入賞者の記録確認時の注意事項



◀ゲーム終了後のベスト8表示中に△ボタンを押すと、この画面になる。

原則として入賞者の記録確認はメモリーカードでOK。ただしカンスト達成者の場合のみ、上の画面をビデオテープなどにとっておくこと。

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：10月1日消印有効まで▶Vol.88で発表）

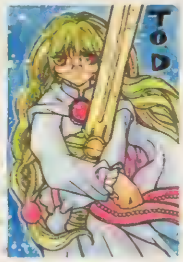
〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C2」

4Cのハガキには色が付いています。イロイロです。まあ、ステキ。イロイロ。



◀茨城県　小見幸子さん：やっぱり…重そうですよね。剣。振り回すし。



◀愛知県　碧葵さん：腰のラインがいい感じです。やはり踊り子。

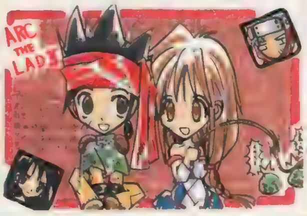
▼愛知県　ガウさん：仲良しなのですね。フゴフゴいってそうです。ビッグサイズですから。



▼神奈川　MEGA-DOGさん：かっこいいですよね。これだけのモンスターを使役するんですから。



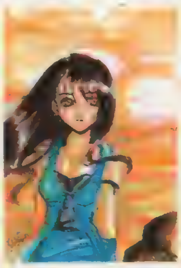
▲千葉県　S・風雅さん：やっぱり……魔界医師には街が似合います。冷たい氷のような視線なのに、人や動物やそういった雑多なモノを愛しているような。強い意志と力を備えた彼だからこそです。敵になったモノをメスで切り刻んでしまうのでしょう。



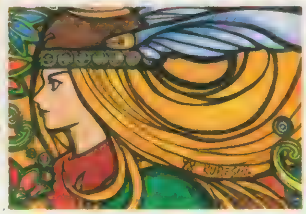
◀大阪府　琉雄弥さん：早く続編が欲しいですねぇ。本当に。「II」が良かっただけに。期待したいです。



◀兵庫県　スイカレーさん：なんというか……夕日に映えます。いい顔してます。



▲兵庫県　秋月四郎初投稿さん：彼女、誰々に似ているはイロイロな説があります。



◀北海道　暮新さん：新作も入ってます。『ナムコアンソロジー2』はなかなかお買い得だと思われます。



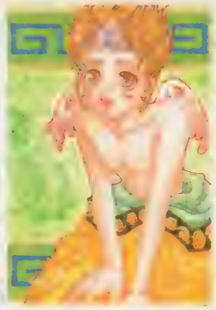


▲東京都　ばらスィーさん：彼女のおしゃまっぷりにはもう、メロメロな人も多いことでしょう。レベルさえ上がれば強いですしね。かなり。

◀愛知県　Taoさん：なんというか……足の指の離れっぷりが見事です。ペティギュアとか丁寧に塗ってそうですよね。



◀北海道　TOMYさん：雷震子やナタクはどうしてもピチピチです。じゃないとバランスとれません。最近は太公望まで若いですけど。



◀福井県　有栖川恭さん：壬生くんは仲間にするのが結構面倒なんですよね。資料なしでヤルとまずムリでしょう。

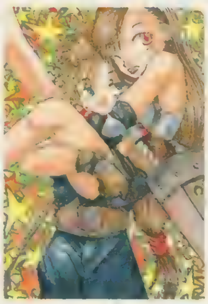


◀千葉県　彩軌彼方さん：なんだかワクワクする仲間たち。そして世界。期待しましょう。





◀兵庫県　あお吉さん：刀さえ持っていなければ、現代にいても全然おかしくない気がします。コスプレ向き？



◀兵庫県　山田豪さん：なんだかうれしそうで楽しそうで、もう大変です。剣まで持ってるクラウドの筋力はスゴイですねぇ。



◀群馬県　沢瀬ゆうさん：小さな妹がいると何かと気がかりですよね。



◀長野県　湖山たみさん：勇者は3人いますからね。ってお鍋は痛そうです。



◀北海道　霜月いちごさん：ワクワクしちゃいますよね。アクション見てるだけでも。



◀山形県　週末の怪人さん：彼女の他にもヒロインはいるはずです。きっと。

▼東京都　山師さん：卒業後は……どうするんでしょうねぇ。彼ら。強すぎ。でも戦い続けてたりして。新しい敵と（笑）。





▲神奈川県　MEGA-DOGさん：ケダモノだって冒険なんだって感じです。特殊な能力を持っていますから。使えますよね。

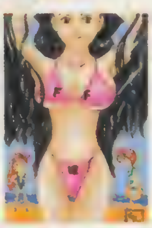
▼熊本県　鵲鴉さん：姫様おてんばですから。キャラクターものすごくたってますよね。召喚しといて無責任というか。





▲神奈川県　佐伯まさめさん：彼女の明るさっていい感じですよね。無邪気すぎて友だちを傷つけたりして。悩んだり。青春です。

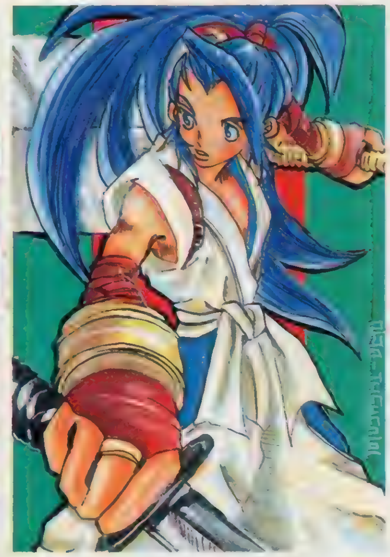
◀兵庫県　くりやまさぴろさん：なぜユフィは泣いているのでしょう？謎です。



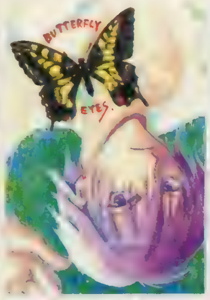
◀鳥取県　すのうさん：この流れるような視線がカッコヨスギです。どこかHです。



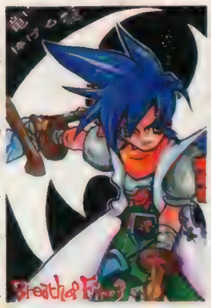
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



▲静岡県　けどこのさん：右手の迫力がスゴイかっこいいです。しかもムサシくんがイロ男になってますし。左手のレイガンド……重くないんでしょうかねぇ？



▶福井県　有栖川恭さん：髪の毛にまとわりついた蝶。ふわふわと……。



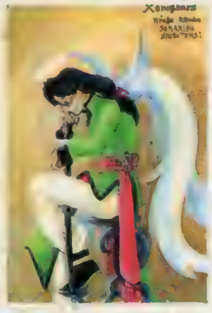
▶東京都　谷川蛍雪さん：小さい頃のほのぼのした雰囲気もいいですが……真剣になったときの緊張感もたまりません。



▶高知県　真崎桐夜さん：ラーメン食べたくなりますよね。かなり。彼ら好きですし。ものすごく。ちなみに塩でしょう、やはり。



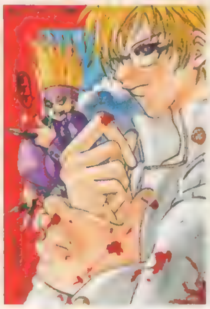
▶新潟県　奥井せんこさん：しかしチビッコですよね。ムサシくん。もう少しRPGっぽかったら……よかったんですが。



▶山形県　日野晴火さん：彼とシグがいれば無敵って気がします。かなり安心。



▶東京都　岩田郁美さん：長生きしてるとは思えないこのバディ＋衣装。ドキドキです。



▶三重県　東本夕夜さん：ヤンキーなエッジは必殺技まで漢字バリバリでかなりいい感じですよね。



▶群馬県　のみねこさん：そうなんですよね。ファニーフェイスにダマされて（?）気がつかないんですけど。



▶静岡県　加奈太さん：動きがリアルで、敵キャラ多彩なんですよね。ちょっと操作性にクセがあるのが、ちょっとアレなんですけど。



▶奈良県　藤本明斗さん：健気ですよね。しかし、お父さんとの約束を守って。13歳ですよ……。マジで。



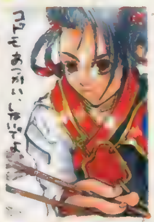
▶高知県　猿山うき?さん：なんだかマスコットキャラのようなスタン。寝ぼすけには見えません。



▶静岡県　珈琲りいさん：ヤッパリヒマワリですかね。彼女に似合う元気のある花といえば。



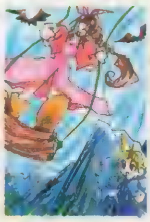
▶大阪府　昭直利さん：チーマーな2人。道で戦うのもいい感じです。まあ、どこでも戦えますけどね。彼ら。



▶栃木県　庵屋さん：この娘もおませさんですよね。ムチャクチャ。弓使いは、そういう傾向にあるんですかねぇ？



▶神奈川県　みすずさん：彼女の瞳は真実を見通しているのでしょう。なんというか、さすが教母になる素養があります。



▶神奈川県　藤生結鷹さん：クラウドのワクワクっぷりがかなりいい感じです。カワイイというか魔晄浴びてるっていうか。



▶三重県　猫耳の奴隷さん：大迫力ポリタンなのでした。買えが男らしいのです。

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど、ＰＳ移植ならこのコーナーへ。



▶埼玉県　白河勇魚さん：「ケルナグール」もやりたいです。いいですよね。対戦。



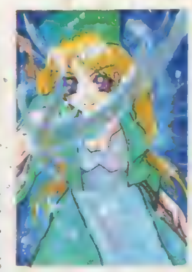
▶山梨県　くるみみあさん：PS化決定しました。期待していた人多いですからね。



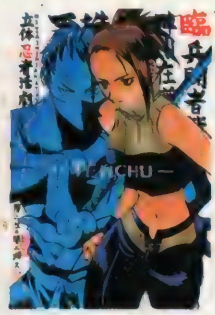
▶千葉県　柴田恭子さん：キャラクター大活躍！　コンパイルのRPGは結構中途半端な作りのモノが多いんですが……このゲームはOKのようです。とりあえず、そろそろアルルとカーくんや全ての友人、敵の関係を総おさらいできるといいんですけど。



▲広島県　女女水母さん：何というかもう、耽美としか言いようがないアルカード様。なんといっても絶世の美男子ですからね。ダンピールは。



▶神奈川県　龍百蓮さん：体力回復はお任せです。衣装カワイイですよね。ピョコンピョコンって走り回りますし。



▶千葉県　明石知子さん：青一色の影。似合うのがイイですよね。続編って……あるんでしょうか？　期待してるんですけど。またドキドキできるとステキなんですが。



▶埼玉県　ムーボさん：どんな冒険が待っているんでしょう？

▼東京都　皐月さん：決意みなぎるリュウの子の物語です。





▲北海道　りょう丸さん：メインじゃないキャラがいい味出してますから。彼なんかカワイイところありますし（笑）。


アクティブコミュニケーションゲーム
どきどきポヤッチオ
PlayStation
●1000イベントのマルチシナリオRPG
●近藤敏信のキャラクターワールド
●キャラクターアニメパターンはなんと1万パターン
●25人のイキイキと暮らす村人たち
●パン屋のお手伝いで女の子と仲良くなろう
プレイステーション用ゲームソフト
好評発売中
標準価格￥5,800(税抜)
SLPS-01573
生きてるってすばらしい!
いきいきとキャラクターが動き回り、まるで生きているように生活するゲーム。それがアクティブコミュニケーションゲームです。
少年だった頃、世界は「どきどき」でいっぱいでした…。近くの河原が…裏山の林が、大冒険のフィールドでした。
冒険だけではありません…。勇気を持って交わした、初恋の女の子との何気ない一言…。
ただの友達と思っていたあの子に、女の子を垣間見た瞬間…。
ゲームの本当の目的はそんな様々な「どきどき」を楽しんでもらうこと…。
どんな夏休みを過ごすかは自由です。何をしていてもエンディングを迎えることができます。
『どきどきポヤッチオ』!この夏は愛と魔法の世界にホームステイしましょう。
ピア
マリン
リーナ
ルフィー
チェイン
シンシア
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©KING RECORDS ALL RIGHTS RESERVED.
お問い合せ先
KING RECORDS キングレコード株式会社 〒112-0005東京都文京区水道2-9-2音羽YFビル
TEL 03-3945-2122 http://www.kingrecords.co.jp
Midori Kawana
PHOTO:和田清夫
「どきどきポヤッチオ」オープニングテーマ曲
「生きてるって素晴らしい」VOCAL:川菜 翠
(主役ルフィー:キャラクターVOICE)
OBC・RFネットラジオ番組「宮村優子の直球で行こう」
RFネット「川菜 翠の愛だぜ! BABY!」他レギュラーラジオ番組OA中!

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

9月に入りめっきり涼しくなってきました。もう季節は秋なんですねぇ。秋の空と女心は変わりやすいことで有名ですが、電撃プレイクエスチョンはいつもと変わらないことで有名です。今回も熱い攻略記事が満載なのです。

東京魔人學園剣風帖

誰もが気になる「クリスマスイベント」で、各キャラからOKをもらえる条件を一挙大公開！ 愛しいあの子と楽しいクリスマスイブを過ごそう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「東京魔人學園剣風帖」最終攻略！ ということで、みなさんが気になっていたクリスマスイベントの条件をついに公開します。ストーリー上では葵と仲良かったのに、デートに誘うと「お友だちでいましょう……」と言われショックを受けた人も多いのでは（私もそうです）？ でも今回の記事があればもう大丈夫です。（FM2）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶アスミック・エース・エンタテインメント
	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

お気に入りのあのコとともにホットなクリスマスイベントを体験しよう!!

このゲームの第21話の最初には、特定のキャラ（主に女性。ただし、仲間にしていないキャラは除く）とクリスマスにデートを楽しむイベントがある。ただし、このイベントを見るためにはいろいろと条件があり、目的のキャラとデートするのはなかなか大変。ここでは、そんな各キャラのデートイベントを発生させるために必要な条件を一挙公開するぞ。各キャラともそれぞれの条件を満たしたうえで、第21話での京一の「誰をデートに誘うか」の質問にそのキャラを選択すればＯＫ。なお、条件の中には、好感度がある程度高くないと起きないものもあるので注意。狙っているキャラの好感度は、戦闘（もちろん旧校舎の戦闘も含む）に必ず呼び、方陣技を使うなどしてマメに上げていこう。このイベントはストーリーにはまったく影響しない「オマケ」的なものなので、自分の好きなキャラと２人きりで、クリスマスの夜を存分に楽しもう。



▲見事ＯＫをもらえれば、お気に入りのキャラとクリスマスにデート。杏子、マリア、絵莉の３人は仲間キャラではないので、成功させるのが比較的難しいかも……。

キャラ名	イベント名
美里葵	①第３話で花見の待ち合わせに美里を誘う。 ②第12話で１回目の戦闘後、美里を抱き起こしたとき「愛」を選択。 ③第13話で美里と一緒に帰り、２回目の戦闘後に菩薩眼の話を聞く。 ④第14話で美里と一緒に帰り、公園で告白されかける。 ⑤第20話で美里と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記５つの条件を満たし、第21話での選択で「美里」を選択。
桜井小蒔	①第３話で花見の待ち合わせに小蒔が来たとき「愛」を選択。 ②第６話で石化が解けた小蒔に、主人公が来てくれて嬉しいと言われる。 ③第14話で美里と小蒔の２人と一緒に帰る。 ④第18話で屋上からかけ去る小蒔を追いかける。 ⑤第20話で小蒔と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記５つの条件を満たし、第21話での選択で「小蒔」を選択。
遠野杏子	①第３話で花見の待ち合わせでの質問で「好きなのは杏子」を選択。 ②第15話で犬神に呼ばれても職員室に行かず教室に残り、杏子が来たら「杏子を待っていた」を選択。杏子が照れればOK。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「杏子」を選択。
高見沢舞子	①第５話で「霊と交信できるのは変じゃないよね？」と聞かれたときに「愛」、「嬉」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ※上記１つの条件を満たし、第21話での選択で「高見沢」を選択。
藤咲亜里沙	①第５話で戦闘終了後の藤咲の質問に「冷」、「怒」のいずれかを選択。 ②第８話でプールに行ったとき、藤咲に会う。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「藤咲」を選択。
裏密ミサ	①第３話で花見に裏密を誘うようにする。 ②第５話で倒れた美里を「霊研」へ連れていく。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「裏密」を選択。
織部雪乃	①第10話で雛乃の質問に「陽の未来」を選択。 ※上記１つの条件を満たし、第21話での選択で「雪乃」を選択。
織部雛乃	①第10話で雛乃の質問に「陰の未来」を選択。 ②第15話で雛乃に心配されたとき、「愛」、「嬉」のいずれかを選択。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「雛乃」を選択。
マリィ・クレア	①第12話でマリィの質問に「嬉」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ※上記１つの条件を満たし、第21話での選択で「マリィ」を選択。
本郷桃香	①第15話で本郷の「私たちのことが理解できる？」という質問に対し、「愛」、「嬉」、「友」のいずれかを選択。 ②第15話で仲間に誘われたとき「愛」、「嬉」のいずれかを選択。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「本郷」を選択。
舞園さやか	①第16話で舞園の質問に「愛」、「悲」のいずれかを選択。 ②第16話で凰銘高校に潜入したとき、廊下にいる男に声をかけずに先へ進む。その後舞園と出会ったら「愛」、「嬉」、「友」のいずれかを選択。 ※上記２つの条件を満たし、第21話での選択で「舞園」を選択。
マリア・アルカード	①第７話でマリアの質問に対し「愛」を選択。 ②第８話でプールに行ったとき、マリアと会ったら「愛」か「嬉」を選択。 ③第17話で職員室に１人で行き、マリアに本当のことを話す。 ※上記３つの条件を満たし、第21話での選択で「マリア」を選択。
天野絵莉	①第８話でプールに行ったとき、天野と会ったら「愛」か「嬉」を選択。 ②第９話で天野の質問に「愛」、「嬉」、「友」、「同」のいずれかを選択。 ③第17話で戦闘後、天野の質問に「愛」、「嬉」、「友」のいずれかを選択。 ※上記３つの条件を満たし、第21話での選択で「天野」を選択。
蓬莱寺京一	①第13話で京一と２人で帰る。 ②第17話で京一と一緒に職員室へ行く。 ③第18話で京一に「俺が死んだと思ってたんじゃないだろうな？」と聞かれたら「愛」か「悲」を選択。 ④第20話で京一と一緒に帰り、雨宿りに誘ってOKされる。 ※上記４つの条件を満たし、なおかつ第21話での選択で、３回「もう一度考える」を選択。

ポイント Q&A

Q：武器やアイテムを全種類そろえたいのですが、やはり旧校舎で入手するしかないのでしょうか？

A：確かに、旧校舎には本編で登場しなかったレアなアイテムがいろいろ手に入るが、旧校舎以外にも入手方法はある。まず、全25キャラを仲間にしていて、しかも誰も戦闘中に気絶していない状態でクリアする。その後そのシステムデータを保存し、新たにゲームを始めると、なんと骨董品屋に最初から全アイテムが買えるようになる。

SHADOW TOWER
シャドウタワー

迷える冒険者たちに贈る、ピンポイント攻略第2弾！　あらゆる謎と秘密を解き明かし、『シャドウタワー』完全制覇を目指せ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

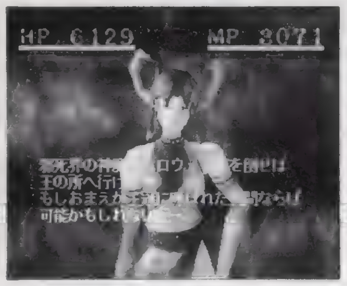
「ＫＦ」シリーズの基本コンセプトを色濃く受け継ぎながら、経験値のない成長システムの採用や、装備品の耐久度など新しい試みにも挑戦している『シャドウタワー』。これらの新要素に対するユーザーの反応は悪くないようです。今後のシリーズ化に向けて、まずは快調なスタートというところでしょうか？　（気が早いがんのじ）

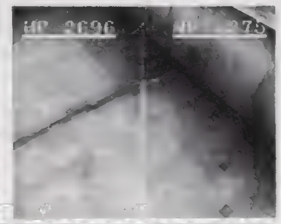
発売中 RPG	▶¥5,800　▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

冒険の難関ポイントと見つけにくい隠し扉＆隠し通路をピックアップ!

前号に続いて、難関ポイントの攻略法と、見落としがちな隠し扉＆隠し通路の位置を公開。なお、マップ上で色が濃くなっている部分は、階層が深くなっていることを表している。

マップ内の記号
➔：一方通行
↳：落下による一方通行


▶邪死界・飢渇層でルルフォンに出会うイベント。彼女は隠し部屋にいるぞ。

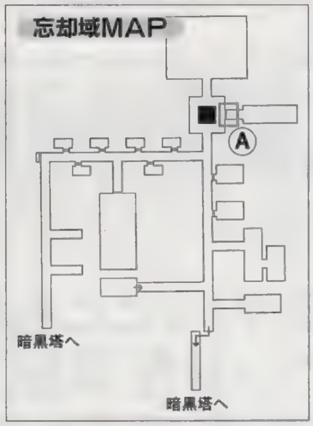

▲隠し扉の先には、貴重なアイテムか装備品があると思っていい。宝探しの感覚でひたすら壁を調べよう。

駆逐率100%を目指そう

プレイヤーを襲うクリーチャーは、エリアごとに出現する種類と数が決まっている。たとえば人間界・忘却域には、スカルスライムとスケルトンが5体ずつ、ブラッドスカルが10体出現するぞ。各エリアに出現する敵をどれだけ倒したかは、メニュー画面で△ボタンを押せば確認できる。クリーチャーを倒すほどプレイヤーの能力値が上がるこのゲームでは、なるべく多くのクリーチャーを倒しながら、冒険を進めることが大事なのだ。


▲つねに駆逐率を100%にしてエリアを通過していけば、冒険はかなり楽に。

人間界・忘却域



◉「カイトシールド」を手に入れよう

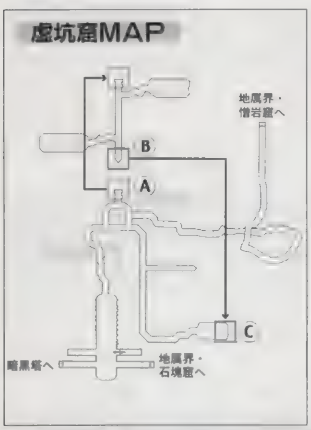
Ａのポイントには隠し部屋があり、中では「カイトシールド」が手に入る。少し重量があるが、それをおぎなってあまりある防御力の高さは魅力。戦闘で盾を使っているプレイヤーは、必ず拾っておこう。隠し部屋がある場所には死体処理用の穴が開いていて、壁にそって続く足場はとても狭くなっている。足を踏み外さないように気をつけること。上広間に続く通路には「ソウルポット５ＳＰ」が落ちているぞ。



▶ゲーム中盤まで使える強力な盾。ただし、かなり痛んでいるので修理が必要。

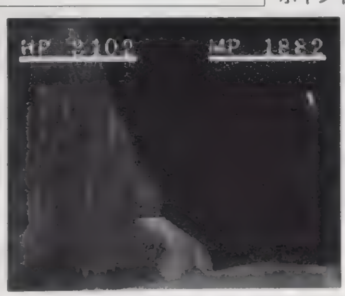

▲パックリと口を開けている死体処理用の大穴。ちなみに下には巨大な針がある。落ちたら"死"あるのみだ。

地属界・虚坑窟



◉奈落の底に隠し通路が!?

一見行き止まりかと思えるＡのポイントだが、左側ギリギリの位置に立って下を見ると、足場があるのがわかる。そこから飛び降りると、上からは死角になっていて見えなかった、洞窟の入り口に着地するぞ。洞窟の中には２つの部屋があり、「ソウルポット14ＳＰ」などの貴重なアイテムが手に入る。すべてのアイテムを入手したら、Ｂのポイントへ向かおう。そこはワープゾーンになっていて、Ｃのポイントに戻ることができるのだ。

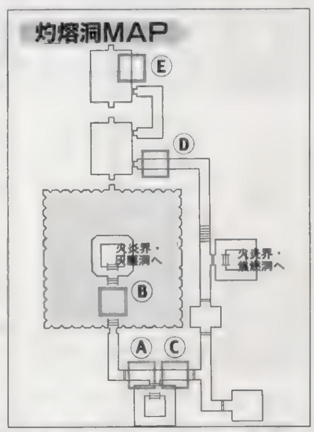

▶飛び降りる場所を間違えると、奈落の底にまっ逆さま。足場の位置はよく確認。


▲洞窟内ではグリーンベルチや写真のフロートポッドが襲ってくる。狭い場所での戦闘になるので、弓で攻撃せよ。

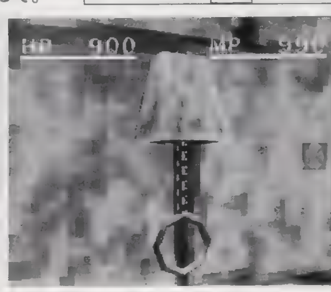
火炎界・灼熔洞

◉マグマを止めてゴウルを倒せ

Ｂのポイントで灰塵洞に続く扉を守っているゴウルは、普通に戦っても倒せない。Ａでファットモールと会話し、Ｂでゴウルに追い返されると、今度はＣのポイントにファットモールが現れる。彼に近づくと自動的に会話に入るので、会話が終わったらＤのポイントへ行こう。すると三度ファットモールが現れ、扉の鍵を外してくれる。そのあとＥのポイントにあるレバーを引いて熔岩の流れを止めれば、ゴウルを倒せるようになるぞ。



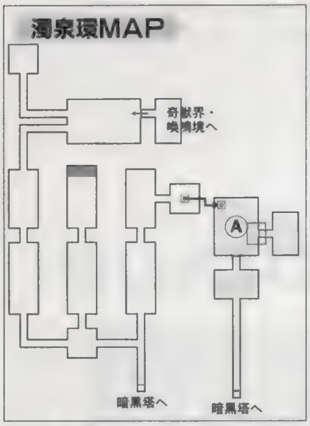

▲ファットモールは高慢なゴウルが気に入らないらしく、プレイヤーに協力してくれる。意外と策士なのかも……。


◀このレバーを引くと熔岩の流れが止まる。力を失ったゴウルは茫然自失に。

ポイントQ&A

Q：水妖界・沈川環にある宝箱を開ける方法がわかりません。何か特別な鍵が必要なようなのですが……。
A：お察しのとおり、沈川環にある宝箱を開けるには「人魚の鍵」が必要です。で、その鍵のありかはというと、プールの中で出現するクリーチャー、フィッシャーナイトを倒していると、そのうち落とします。宝箱の中には「ソーサラーリング・フリーズ」が入っていますよ。

水妖界・濁泉環

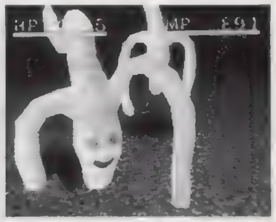


◉１つめの「水門の鍵」をゲット

濁泉環の次に向かう沈川環では、プールに溜まった強酸水を抜くために２つの「水門の鍵」が必要になる。その１つ目が、Ａのポイントにある隠し部屋で手に入るぞ。隠し部屋がある場所へは、井戸から飛び降りると行ける。井戸の中は強酸水で満たされているので、耐久度が少ない装備品は外してから飛び降りよう。着地したらすぐに装備を整えて、周囲にわらわらと出現するワームフェイスを迎え撃つのだ。

▶ここで「水門の鍵」を手に入れておかないと、次の沈川環で足止めされる。



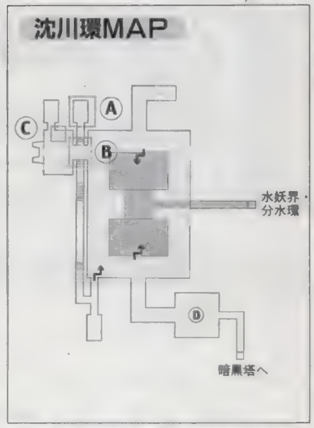


▲ワームフェイスは向き直りが早い。横や背後に回り込んだらすぐに攻撃しないと、正面を向かれて反撃される。

水妖界・沈川環

◉酸のプールを空にしよう

暗黒塔から入ってきた直後のＤの部屋でライヤオ・カムを倒すと、２つ目の「水門の鍵」が手に入る。鍵を入手したら、Ｂのポイントから強酸水で満たされている通路に入り、Ａのポイントで「水門の鍵」を使おう。もちろん強酸水の通路に入る前に、装備はすべて外しておくこと。そのあとＢのポイントへ行くと、Ｃのポイントに渡れる橋がかかっている。Ｃで２つ目の「水門の鍵」を使えば、プールの強酸水が抜けて次の分水環へ進めるぞ。



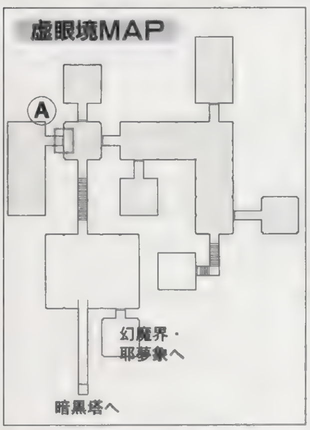


▲ＡとＣのポイントにある台座に「水門の鍵」を使う。Ａで鍵を使ったら、さっさと通路を脱出しよう。



◀Ｃのポイントには鍵がかかった宝箱がある。開け方は下欄外のＱ＆Ａを参照。

奇獣界・虚眼境



◉「幼竜の宝珠」を入手せよ！

Ａのポイントには隠し部屋があり、中ではナイトホウルが次々と出現する。ここでナイトホウルを倒し続けていると、最後には親玉（？）のマスターホウルが出現するぞ。マスターホウルを倒すと、「幼竜の宝珠」が手に入る。この「幼竜の宝珠」は次に向かう喚鳴境で、透明なクリーチャーの姿を見るために必要なアイテムだ。喚鳴境にある台座に「幼竜の宝珠」を使うと、クリーチャーの姿が見えるようになる。

▶マスターホウルの巨大な姿に圧倒されるが、見た目ほど強くはない。



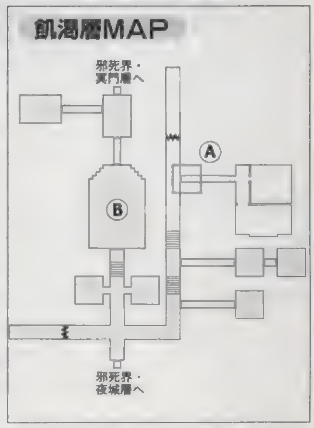


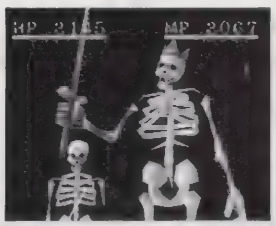
▲「幼竜の宝珠」がないと、次の喚鳴境で確実に苦戦を強いられる。必ず手に入れておこう。

邪死界・飢渇層

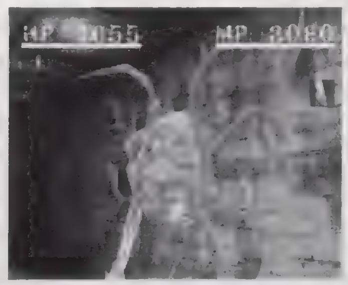
◉キングフィリップの心臓はどこに？

夜城層に通じる門からまっすぐ進んだ場所にあるＢの部屋では、不死身のスケルトン、キングフィリップが立ちはだかる。彼自身をどんなに攻撃しても倒すことは不可能。まずはＢの部屋に落ちている「冥王の鍵」を拾って、部屋を脱出しよう。その鍵でＡのポイントの扉を開けて部屋に入ると、キングフィリップの心臓であるレッド＝ホット＝ハートが出現する。これを倒せば、Ｂの部屋にいるキングフィリップも消え去るぞ。



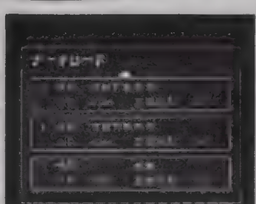


▲キングフィリップからは逃げるしかない。彼が消えたあとに玉座を調べると、冥門層へ通じる隠し通路が現れる。



◀心臓は遠くから弓か魔法で攻撃。近すぎると、血を浴びてダメージをくらうぞ。

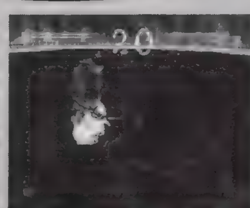
クリア後の楽しみ１ “虚無”へと続く冒険



▶“虚無”のデータでは最後のボスと戦えない。決戦直前のデータとは別にしよう。

暗黒塔の最下層にいる最後のボスを倒すと、データをセーブするかどうかを聞かれる。このときデータをセーブすると、“虚無”と書かれたファイルが登録されるぞ。このデータをロードすると、プレイヤーの能力値や持っているアイテムはボスを倒したときのままで、暗黒塔の頂上からゲームが始まる。クリーチャーの駆逐率や、アイテムの収集が完全でないプレイヤーは、完全制覇を目標にプレイを続行しよう。

クリア後の楽しみ２ VSモードでアイテムを奪おう



▶クリーチャーの強さよりも、プレイヤーのテクニックが勝敗を大きく左右する。

塔で遭遇したクリーチャーを操り、２Ｐ対戦が楽しめる“VSモード”。ここで勝利すると、敗者の持っているアイテムを１つ選んで手に入れることができるぞ。つまり、対戦相手さえ持っていれば、自分が冒険で手に入れられなかったアイテム（特にクリーチャーが落とすレアなもの）も手に入る可能性があるのだ。VSモードも、アイテムに集めに欠かせないファクターになってくるぞ！

ポイントQ&A

Ｑ：邪死界・飢渇層の玉座の間には剣のレリーフが２つありますが、あれには何か秘密があるのですか？　いかにも意味ありげで、気になってしょうがないです。
Ａ：玉座に向かって左手のレリーフには「スターフォージ」が、右側のレリーフには「グレートソード・バーン」がそれぞれ封印されています。邪死界・夜城層で手に入る「封剣石」をレリーフの前で使うと、封印されていた剣が手に入るのです。ただし、「封剣石」は１つしかないので、どちらか片方しか手に入りません。

鋼仁戦記

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

技データや装備品データなど、激しい戦いを勝ち抜くためにこれだけは覚えておきたいという情報とともに、戦闘に勝つためのテクニックを大公開！

戦闘で勝利を収めるためには、戦闘のルールを理解することが大切。そのためには技や装備の情報をしっかり把握していなければならない。キャラクターの向きに気をつけたり、敵1体に対して多数で戦うなど、有利な状況を作り出すことが必要となる。局面にあわせて臨機応変に戦法を使い分けることが勝利への近道だぞ。（長野）

発売中 S・RPG	▶¥5,800 ▶トンキンハウス
	▶MC（1ブロック）

勝利をつかみ取るために必要なデータをここに大公開！

戦いの中で情報は重要。どんな技があるのかを知っていれば、それだけキャラクターを生かすことができるし、敵の攻撃にも対処できる。装備にしても情報があれば、やたらに改造して散財することもなくムダなプレイ時間が省略できるはずだ。今回の攻略では、知っていると何かと得する技データや装備品データを公開しよう。

戦闘で勝つためのテクニック（基本編）

敵の側面や背後から攻撃をしかけても、敵が反転するので意味がないように見えるが、命中率や回避率は大きく変化している。特に背後からの攻撃は命中率が側面や前面より上がるので、なるべく敵の背後から攻撃しよう。また、味方が1ユニット以上隣接していると支援効果が得られ、攻撃力や防御力がアップするぞ。敵に対して2ユニット以上の味方が隣接すると、敵の攻撃力と防御力がダウンすることも覚えておこう。



◀正面から攻撃せずに、側面や背面に回り込むように心がけよう。

技データ

キャラクターが習得レベルに達すると、さまざまなキャラクター技や鋼仁技が使用可能となる。ここでは、この2つの技の消費気力（気力）、射程、効果範囲（範囲）、習得レベル（LV）、効果、使用可能装備品（※1）を表にまとめたので戦闘のときに役立ててほしい。

キャラクター技

種別	技名	気力	射程	範囲	LV	効果	※1
剣	直下斬	1	1	—	1	通常物理攻撃	すべての剣
	飛燕斬	4	1	—	5	攻撃効果125%	
	飛翔斬	7	1	—	10	攻撃効果125%+押出し	
	追破斬	10	1	—	15	攻撃効果150%	
	連翔斬	13	1	—	20	攻撃効果150%+押出し	
	三連斬	16	1	—	25	攻撃効果175%	
	覇翔斬	19	1	—	30	攻撃効果200%+押出し	
斧	一文字	1	1	—	1	通常物理攻撃	すべての斧
	双一文	4	1	—	5	攻撃効果125%	
	半月撃	7	1	—	10	攻撃効果125%+押出し	
	両断撃	10	1	—	15	攻撃効果150%	
	双半月	13	1	—	20	攻撃効果150%+押出し	
	三連撃	16	1	—	25	攻撃効果175%	
	豪半月	19	1	—	30	攻撃効果200%+押出し	
槍	中段突	1	1	—	1	通常物理攻撃	すべての槍
	双中段	4	1	—	5	攻撃効果125%	
	昇破突	7	1	—	10	攻撃効果125%+押出し	
	豪双突	10	1	—	15	攻撃効果150%	
	強昇破	13	1	—	20	攻撃効果150%+押出し	
	三連破	16	1	—	25	攻撃効果175%	
	豪昇破	19	1	—	30	攻撃効果200%+押出し	

種別	技名	気力	射程	範囲	LV	効果	使用可能装備品
勾玉	痛撃の呪	1	3	—	1	通常法術	痛撃の勾玉、成敗の勾玉、将士の勾玉、暗黒の勾玉
	痛撃の大呪	6	4	—	10	通常法術（直線）	痛撃の勾玉、成敗の勾玉、将士の勾玉、暗黒の勾玉
	痛撃の泌呪	22	—	—	35	通常法術（敵全体）	痛撃の勾玉、将士の勾玉、暗黒の勾玉
	破鋼の呪	1	3	—	1	対鋼仁法術	破鋼の勾玉、成敗の勾玉、暗黒の勾玉
	破鋼の大呪	6	4	—	10	対鋼仁法術（直線）	破鋼の勾玉、成敗の勾玉、暗黒の勾玉
	破鋼の泌呪	22	0	—	35	対鋼仁法術（敵全体）	破鋼の勾玉、暗黒の勾玉
	破邪の呪	1	3	—	1	対妖魔法術	破邪の勾玉
	破邪の大呪	6	4	—	10	対妖魔法術（直線）	破邪の勾玉
	破邪の泌呪	22	0	—	35	対妖魔法術（敵全体）	破邪の勾玉
	章気の呪	1	3	—	1	毒追加法術	章気の勾玉、邪気の勾玉
	章気の大呪	6	4	—	10	毒追加法術（直線）	章気の勾玉、邪気の勾玉、邪神の勾玉
	章気の泌呪	22	0	—	35	毒追加法術（敵全体）	章気の勾玉、邪神の勾玉
	溶解の呪	1	3	—	1	腐食追加法術	溶解の勾玉、邪気の勾玉
	溶解の大呪	6	4	—	10	腐食追加法術（直線）	溶解の勾玉、邪気の勾玉、邪神の勾玉
	溶解の泌呪	22	0	—	35	腐食追加法術（敵全体）	溶解の勾玉、邪神の勾玉
	滅気の呪	1	3	—	1	気力減法術	滅気の勾玉、邪気の勾玉
	滅気の大呪	6	4	—	10	気力減法術（直線）	滅気の勾玉、邪気の勾玉、邪神の勾玉
	滅気の泌呪	22	0	—	35	気力減法術（敵全体）	滅気の勾玉、邪神の勾玉
	癒しの法	1	4	—	1	HP回復1	癒しの勾玉、将士の勾玉、幻惑の勾玉
	癒しの大法	6	4	1	10	HP回復（範囲）	癒しの勾玉、将士の勾玉
	開放の法	3	4	—	1	ステータス異常回復	癒しの勾玉、将士の勾玉、開放の勾玉
	呪縛の法	4	4	1	10	呪縛	幻惑の勾玉、夢魔の勾玉
	幻惑の法	4	4	1	10	幻惑	幻惑の勾玉、夢魔の勾玉
	疾風の法	4	4	—	1	命中率、回避率アップ	疾風の勾玉
	置換の法	10	1	—	20	味方同士を置換	疾風の勾玉
	促進の法	7	4	—	10	妖気浸食値アップ	開放の勾玉、夢魔の勾玉
	抑制の法	7	4	—	10	妖気浸食値ダウン	開放の勾玉、夢魔の勾玉
	転送の法	16	1	—	30	マップの任意の場所に転送	疾風の勾玉

鋼仁技

種別	技名	射程	範囲	LV	効果	使用可能装備品
刀腕	刀腕斬撃	1	0	1	通常物理効果	すべての刀腕
	回転斬撃一	0	1	12		すべての刀腕
	回転斬撃二	0	1	24		すべての刀腕
	双手斬撃	1	0	1		すべての刀腕
拳腕	拳撃二射	2	2	1	通常物理効果	すべての拳腕
	拳撃三射	3	3	1		すべての拳腕
	押出拳撃二射	2	2	1		彗星一型、彗星二型
	押出拳撃三射	3	3	1		虎爪一型、虎爪二型
	貫通拳撃二射	2	2	1		流星一型、流星二型
	貫通拳撃三射	3	3	1		角手一型、角手二型

種別	技名	射程	範囲	LV	効果	使用可能装備品
砲腕	砲撃二ー三射	3	0	1	通常物理効果	すべての臼砲
	砲撃三ー四射	4	0	1		すべての野戦砲
	砲撃四ー五射	5	0	1		すべての迫撃砲
	五連二ー三射	3	1	12		連射臼砲、汎用臼砲
	五連三ー四射	4	1	12		連射野戦砲、汎用野戦砲
	五連四ー五射	5	1	12		連射迫撃砲、汎用迫撃砲
	一三連二ー三射	3	2	24		連射臼砲、汎用臼砲
	一三連三ー四射	4	2	24		連射野戦砲、汎用野戦砲
	一三連四ー五射	5	2	24		連射迫撃砲、汎用迫撃砲
	炸裂二ー三射	3	0	12		炸裂臼砲、汎用臼砲
	炸裂三ー四射	4	0	12		炸裂野戦砲、汎用野戦砲
	炸裂四ー五射	5	0	12		炸裂迫撃砲、汎用迫撃砲

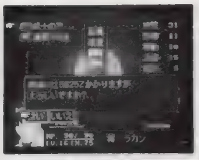
ポイントQ&A

Q：退却可能なステージがあるけれど、退却しても大丈夫なのでしょうか……。また、退却した場合には何かメリットはあるんですか？
A：退却はステージクリアにこそならないものの、敵を1体でも倒していれば戦勝金と部隊経験値を入手することができる。これを利用すれば、勝利条件を満たす寸前に退却して経験値とお金を何度でも稼ぐことができるのだ。退却したからといって、次の戦闘に間に合わないということはないので大丈夫だぞ。

※表内の「攻撃」は攻撃力、「法術」は法術力、「機動」は機動力の数値を示しています。また、「改造」は1回の改造で上昇する数値を示してあります。

装備品データ

装備品は最大で20個までしか持てない。すでに20個持っているときは、戦闘に勝ってもアイテムは得られないので下の表を参照し、いらないものは削除していこう。



◀装備は改造をすることで、より強力なものになるぞ。

キャラクター装備品

名前	攻撃	法術	機動	改造	使用技（備考）
無銘の刀	5	0	4	2	すべての剣技
武士の刀	5	0	4	5	すべての剣技
名匠の刀	5	0	4	4	すべての剣技
苦無	5	0	4	3	すべての剣技
居合の刀	5	0	4	7	すべての剣技(毒・呪縛・幻惑防御)
滅鬼の剣	5	0	4	7	すべての剣技(防御力アップ、呪縛無効)
暗黒の妖刀	5	0	4	6	すべての剣技(呪縛追加、呪縛無効)
破滅の大刀	5	0	4	6	すべての剣技
勇士の戦斧	7	0	3	4	すべての斧技
鬼殺しの戦斧	7	0	3	3	すべての斧技
無双の戦斧	7	0	3	5	すべての斧技
ヨサクの斧	7	0	3	6	すべての斧技(毒追加、呪縛・毒防御、幻惑無効)
日輪の槍	3	0	5	5	すべての槍技
月影の槍	3	0	5	4	すべての槍技
龍鱗の槍	3	0	5	7	すべての槍技(腐食追加、毒無効)
竹槍	3	0	5	8	すべての槍技(毒・呪縛・幻惑防御)
氷牙の槍	3	0	5	6	すべての槍技(呪縛・幻惑無効)
成敗の勾玉	0	3	4	3	痛撃の呪・大呪、破鋼の呪・大呪
邪気の勾玉	0	3	4	3	章気の呪・大呪、溶解の呪・大呪、滅気の呪・大呪
将士の勾玉	0	3	4	3	痛撃の呪・大呪・泌呪、癒しの法・大法、開放の法
夢魔の勾玉	0	3	4	3	呪縛の法、幻惑の法、抑制の法、促進の法
溶解の勾玉	0	3	4	3	溶解の法・大呪・泌呪
疾風の勾玉	0	3	4	3	疾風の法、置換の法、転送の法
滅気の勾玉	0	3	4	3	滅気の呪・大呪・泌呪
開放の勾玉	0	3	4	3	開放の法、抑制の法、促進の法
幻惑の勾玉	0	3	4	3	癒しの法、呪縛の法、幻惑の法
痛撃の勾玉	0	3	4	3	痛恨の呪・大呪・泌呪
破邪の勾玉	0	3	4	3	破邪の呪・大呪・泌呪
破鋼の勾玉	0	3	4	3	破鋼の呪・大呪・泌呪
章気の勾玉	0	3	4	3	章気の呪・大呪・泌呪
癒しの勾玉	0	3	4	3	癒しの法・大法、開放の法
暗黒の勾玉	0	3	4	3	痛撃の呪・大呪・泌呪、破鋼の呪・大呪・泌呪
破邪の勾玉	0	3	4	3	章気の大呪・泌呪、溶解の大呪・泌呪、滅気の大呪・泌呪

鋼仁装備品

名前	攻撃	法術	機動	改造	使用技（備考）
剣	10	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃
鉄槌	10	0	0	5	双手斬撃、回転斬撃
曲刀	15	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃
鎚矛	15	0	0	5	双手斬撃、回転斬撃
戦斧	20	0	0	5	双手斬撃、回転斬撃
太刀	20	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃
大鉈	25	0	0	5	双手斬撃、回転斬撃
大鎌	25	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃
金砕棒	30	0	0	5	双手斬撃、回転斬撃
大刀	10	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃(追加幻惑、移動力アップ)
長刀	15	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃(追加呪縛、移動力アップ)
円月刀	20	0	1	5	双手斬撃、回転斬撃(追加呪縛、移動力アップ)
正拳一型	6	1	1	2	なし
正拳二型	15	1	1	3	なし
手刀一型	6	1	1	2	なし
手刀二型	15	1	1	3	なし
角手一型	4	0	0	1	貫通拳撃三射(貫通攻撃)
角手二型	10	0	0	2	貫通拳撃三射(貫通攻撃)
虎爪一型	4	0	0	1	押出し拳撃三射(押出し攻撃)
虎爪二型	10	0	0	2	押出し拳撃三射(押出し攻撃)
流星一型	4	0	1	1	貫通拳撃二射(貫通攻撃)
流星二型	10	0	1	2	貫通拳撃二射(貫通攻撃)
彗星一型	4	0	1	1	押出し拳撃二射(押出し攻撃)
彗星二型	10	0	1	2	押出し拳撃二射(押出し攻撃)
臼砲	15	0	0	15	なし
連射臼砲	10	0	0	10	五連二ー三射、十三連二ー三射(連射攻撃)
炸裂臼砲	12	0	0	12	炸裂二ー三射(炸裂攻撃)
汎用臼砲	15	0	0	15	五連二ー三射、十三連二ー三射、炸裂二ー三射(連射攻撃、炸裂攻撃)
野戦砲	15	0	0	15	なし
連射野戦砲	10	0	0	10	五連三ー四射、十三連三ー四射(連射攻撃)
炸裂野戦砲	12	0	0	5	炸裂三ー四射(炸裂攻撃)
汎用野戦砲	15	0	0	15	五連三ー四射、十三連三ー四射、炸裂三ー四射(連射攻撃、炸裂攻撃)
迫撃砲	15	0	0	15	なし
連射迫撃砲	10	0	0	10	五連四ー五射、十三連四ー五射(連射攻撃)
炸裂迫撃砲	12	0	0	12	炸裂四ー五射(炸裂攻撃)
汎用迫撃砲	15	0	0	15	五連四ー五射、十三連四ー五射、炸裂四ー五射(連射攻撃、炸裂攻撃)
小鎧一型	0	2	0	3	なし
中鎧一型	0	3	0	3	なし
大鎧一型	0	4	0	3	なし

術符

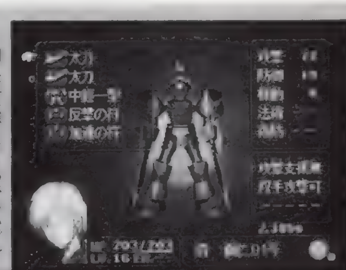
名前	備考
防壁の符	防御力アップ
結界の符	術防御力アップ
加速の符	機動力アップ
加護の符	呪縛防御
守護の符	幻惑防御
鍍金の符	腐食防御
破呪の符	呪縛無効
不惑の符	幻惑無効
金剛の符	腐食無効
清浄の符	耐妖気
退魔の符	暴走回避
豪気の符	離脱回避
自爆の符	自爆
強者の符	防御力、術防御力アップ
不動の符	呪縛・幻惑・腐食防御
反撃の符	反撃可能
クチナの符	防御力・術防御力アップ、呪縛・幻惑・腐食防御、耐妖気

戦闘で勝つためのテクニック(応用編)

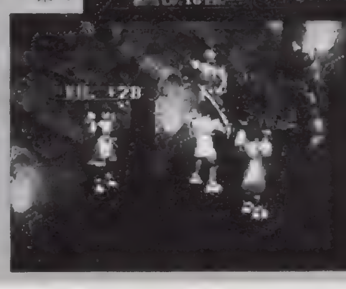
まず戦闘で勝つためのポイントは、鋼仁をいかに使いこなしていくかにかかっている。鋼仁の使用できる技は、大きく分けて3種類。隣接している敵を攻撃する刀腕、直線上にいる敵を攻撃する拳腕、そして離れた敵を攻撃する砲腕だ。搭乗者によってパーツを使い分けるといいだろう。これら鋼仁技を使いこなしていけば戦闘がかなり楽になるぞ。特に序盤から使える双手斬撃はかなり使える技だ。しかし、鋼仁には経験値がわずかしか入らないため、いくら使えるからといって、同じキャラクターを乗せ続けていると、1人だけ取り残されてしまうということもあるので、こまめに乗り換えさせてバランスをとらなければならない。また、この便利な鋼仁にはつねに暴走の危険が付きまとっている。妖気侵食値にはくれぐれも注意が必要ということも覚えておこう。

次に、特定の技や武器の中には、押出し効果を持っているものがある。押出し効果とは、攻撃命中時に敵を1マス後退させる効果で、成功すれば敵から反撃を受けることがないのだ。ただし、敵の後ろに障害物がある場合には下がることができないため、この効果は発生しなくなるので注意。

最後に、経験値は味方に法術をかけたり、攻撃を命中させても入るのだ。特に癒しは回復が0でも経験値だけはしっかり入ってくるのでお得だぞ。細かい経験値も稼いでいこう。



▶剛仁技は強力なものが多い。できるだけ技の使えるキャラを搭乗させて、戦局を有利に進めよう。



◀攻撃や法術は対象となる相手のレベルが高いほど、入ってくる経験値が高くなるぞ。

ポイントQ&A

Q：鋼仁に搭乗するキャラクターによって何か変わることがあるんでしょうか？
A：鋼仁の能力値は搭乗するキャラクターの能力値を基本にして決定される。気力、法術力、法術防御は0なので、攻撃力の高い武士を乗せるのが一番強くなるだろう。でも、鋼仁の移動力は搭乗者の属性で変わってくる。搭乗者が武士のときは2マス、将のときは3マス、術士のときには4マス移動することができるようになるぞ。

封神演義

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

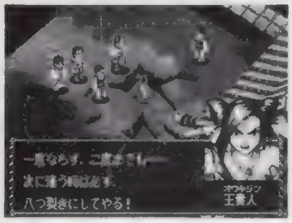
地形を自在に変化させて戦うなどと無茶な展開は本作ならではの楽しさ。某マンガ誌でもかなりの人気を博している題材なので、気になる人も多いのでは？　原作に忠実なのでほとんど分岐はないけれど、原作ファンや岡崎武士（原画担当のイラストレーター）ファンには涙モノの出来ですぅ。　（つい最近原作を読み始めた・みみ）

手頃な難易度で迫力あふれる物語が楽しめる『封神演義』を、前号に引き続きポイント攻略。妲己の背後にうごめく黒幕も現れ、物語はいよいよ佳境へ！

発売中 S・RPG	▶¥6,800　▶コーエー ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

「界牌関」から「渭水の渡し場」までの攻略ポイントを凝縮！

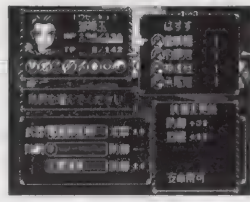
このゲームの戦闘では、勝利条件のほとんどがボスキャラの撃破。しかも仙人の洞府でいくらでも経験値を稼ぐことができるので、無理にザコキャラを倒す必要はない。そこでザコキャラは幻惑術で足止めしたり、魅了して同士討ちを誘うなど、工夫して戦おう。



◀界牌関に始まって、渭水の渡し場で再び刃を交えることになる王貴人。戦うたびに手強くなっていくぞ。

POINT1◉武器や宝貝の使い回しが勝利のカギ？

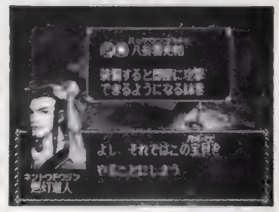
各キャラの能力値は、基本的に固定でアップはしない。その代わりに能力を付与する武具や宝貝が手に入るため、これらを誰に装備させるかがポイントとなる。実際に出陣するのは4～5人なので、本陣に控えているキャラの装備を外して出陣するメンバーの装備を強化しよう。ただし、戦闘中にメンバーを交代させることもあるので、控えのキャラも残りの装備で武装しておくこと。



▶装備によっては能力値が上がるだけでなく、術が使えるようになるモノもある。

POINT2◉仙人を倒して強力な宝貝をゲットしよう

仙人に勝利すれば、強力な宝貝が手に入る。狙い目は、楊戩が仲間に加わるステージ13以降の本陣。楊戩は基本能力が高いため、すぐにでも玉鼎真人（最低レベルの仙人）に勝つことが可能だからだ。この玉鼎真人から得た宝貝を装備すれば、もう1～2人の仙人に勝つことも不可能ではない。ぜひチャレンジしてみよう。



▶仙人からもらえる宝貝はまさに至宝。早めに入手すれば戦いが楽になるぞ。

POINT3◉各キャラの個性を生かし、戦いに勝とう!!

ステージ16までには15人と仲間がかなり増えるため、誰を出撃させるかが難しいところ。武術や道術のレベルだけで決めるのもいいが、各キャラ固有の特技にも注目してみよう。直線上の敵を一気に麻痺させる鄭倫の吸魂光や、隠された罠＆アイテムを発見する楊任の掌中目など重宝する特殊能力を持つキャラもいるからだ。基本能力値が低いからといってはじめから無視しないで、まずは洞府で特殊能力を確かめてから出陣メンバーを決定するようにしよう。

表の見方

右の表は、ステージ16までに仲間になるキャラの基本能力値をまとめたものだ。能力値は特殊なアイテム（ごくまれにステージ内に落ちている）を使わない限り変わらないので、表の能力値も人選の参考にするといいだろう。

キャラクター能力一覧表

キャラ名	五行	移動	体力	知力	速度	技量
太公望	木	6	54	65	50	52
黄飛虎	金	5	70	40	37	68
黄天祥	水	5	56	48	54	60
哪吒	火	4	40	73	64	54
蘇護	木	5	65	30	42	60
鄭倫	金	5	62	47	46	54
韋護	土	6	58	59	52	47
黄天化	火	5	60	50	51	64
雷震子	金	4	28	65	60	35
鄧嬋玉	火	6	49	54	65	50
楊戩	水	6	58	70	55	63
武吉	木	7	74	25	62	56
土行孫	土	4	60	35	53	53
竜鬚虎	土	5	75	46	34	31
楊任	火	5	30	68	35	25

ステージ別ワンポイントアドバイス

前号に引き続き、ステージごとのポイントをチェック！　戦闘では地形や敵キャラとの相性が勝敗に大きく影響するため、今回は地形と敵戦力の2点に絞って解説していくぞ。もしも、相性の悪いメンバーを選択した場合は、免戦牌を使って本陣に戻してほかのキャラと入れ替えること。また、瀕死の重傷を負って回復手段がないときでも、免戦牌を使えば本陣で回復できる。

STAGE9 界牌関

ステージ中央の柵のおかげで攻め込まれたり囲まれる心配はなし。弓や槍など遠距離武器をメインに迎え撃ち、敵が柵付近に密集したところを広範囲攻撃で一網打尽にしよう。



STAGE10 界牌関・関門内

物語の展開上、出陣するメンバーは太公望、黄飛虎、黄天祥、黄天化、鄧嬋玉(NPC)の5人で変更不可。直前の本陣では、上記メンバーの装備を整えておくこと。また、安命護符や気功護符などを装備して、各キャラごとに回復手段を確保しておくといい。ボスの王貴人が使う隷輝(魅了)に対しては、安命術・復帰で即回復。密集体型を保ちつつ、持久戦を覚悟しよう。

STAGE11 黄花山

出陣メンバーは太公望ほか4名。相手が飛行タイプのため、哪吒や雷震子などの飛行キャラや弓で対抗。また、造山符や乾坤術で地形を隆起させれば直接攻撃もできる。

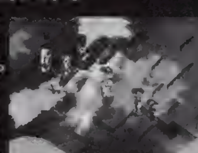


STAGE12 汜水関

まずは左右2人の朝歌弓兵を足止めするか、魅了などで無力化する。数ターン後には楊戩(NPC)が参戦して一気に戦力アップ！　あとは敵を誘導しつつ、重圧符や槍矛術・大地噴槍、鄧嬋玉の五光石などの広範囲攻撃をメインに戦う。また、直前の本陣で黄飛虎のレベルが12～13程度あるなら、玉鼎真人に挑戦してみよう。運良く宝貝を入手できれば戦いがグッと楽になるぞ。

STAGE13 首陽山

敵キャラはわずか2人という楽なステージ。まず陥没符で敵の足場を低くする。あとは煮るなり焼くなり好きにしよう。ここでは、戮魂幡を装備させたキャラに幻惑術の練習をさせておこう。



STAGE14 燕山

大河を挟んだステージのため、一見移動力重視がいいと思われる。しかし、敵は罠だらけの砂地に布陣して籠城状態になるため、黄飛虎のように遠距離・広範囲を攻撃できる槍系のキャラが必須。戦闘開始後は、弓や槍、術などの遠距離攻撃で2人の安命道士を優先的に倒して敵の回復手段を絶つ。また、楊任(NPC)の掌中目でわかる罠の位置も忘れずチェックしておこう。

STAGE15 岐山

太公望たちの戦力も充実し、楊任を仲間に迎えて15人の大所帯となる。敵もしだいに強くなり、うかつに攻め込むと集中攻撃を喰らってしまう。戦闘開始後はTPを溜めつつ敵の出方をうかがい、敵キャラが谷底に展開したら重圧符で先制攻撃。あとはこまめに幻惑術・魅了などで敵戦力を利用すること。また、余裕があれば楊任の掌中目を使ってステージ中の宝を探そう。

STAGE16 渭水の渡し場

何よりも注意したいのが、ボス王貴人の隷輝だ。ここまで物語が進むと太公望の陣営もかなりの術や宝貝を備えているため、味方キャラを敵に回す事態だけは避けたい。出陣メンバーには安命護符を装備して、魅了された者はすぐに安命術・復帰で元に戻すこと。幻惑術などで王貴人をマヒさせれば勝ったも同然。さらに減速襲で速度を下げておけば言うことなしだ。

ポイントQ&A

Q：対岸の敵に接近するため造山符を使って山地にしたけれど、地形の必要移動力が「河」のまま。どれくらい盛り上げれば平地扱いになるのでしょうか？
A：造山符や乾坤術を使ってもム・ダ♥　元から「河」になっている地形は平地には戻らないのだ。ただし、湧水符で水没させた地形は、造山符や乾坤術で水面より上まで盛り上げれば元の地形に戻せる。覚えておいて損はない。

Mystic Mind ミスティック マインド
～揺れる想い～

告白や別れに関しては自由度が高いけれど、ハッピーエンドへの道のりはかなり険しい。キミはあこがれの彼女（彼）を射止めることができるかな？

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

えっ？　いつでも告白ＯＫ!?　らっき～❤　などと思いつついきなり告白して見事玉砕。別にいつでも「お付き合い」できるというわけじゃなかったんですね。そんなわけで、今回は誰でも告白が成功するような攻略をお届けしますぅ。もっとも、一途に想ってプレイすればまず失敗しない……かな!?　（み）

発売中	▶¥6,800（2枚組）	▶毎日コミュニケーションズ
恋愛SLG	▶MC（1ブロック）	

ハッピーエンドを迎えるための必須知識を一挙公開!!

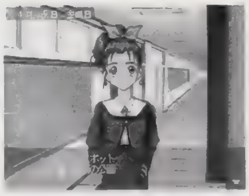
今回は全キャラに共通する基礎知識＆テクニックをピックアップ！　何かと応用のきく「付き合い方」を紹介するので、お目当ての相手が女性でも男性でも大丈夫。また、普通にプレイしていてもわからないお得な情報も公開するぞ。



▶イベントの多くは発生条件を満たしたときに、一定の確率で発生する。すべてのイベントを見るには、何度もプレイするしかないのだ。

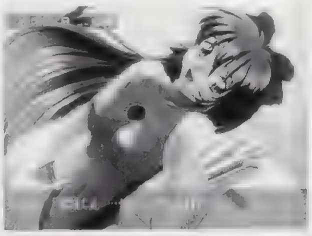
CHECK 1◉デートを成功させるには……

好きな相手と親しくなるにはまずデートから。返事はともかく、誘うだけでも好感度（※１）が上がるぞ。ただし、各キャラには、どんなに親しくなってもデートを断られてしまう期間（右下の表を参照）がある。また、約束を破ると好感度が激減してしまうので注意。



◀まずは情報収集。一回あたり千円取られるけれど、情報の中身は確かだ。

▼季節限定のデートスポットには、特別なグラフィックが用意されていることが多い。夏、海やプールとくればやっぱり水着（感涙）。



めぐみ	テスト１週間前
夏生	テスト１週間前
舞	8/9～8/29
司	10/1～10/10
雫	テスト１週間前
真弥	縁日・初詣の期間
圭	テスト１週間前
北斗	テスト１週間前
龍司	8/1～8/15、12/27～1/2
綾子	真弥、悠、舞の宴会イベント以前

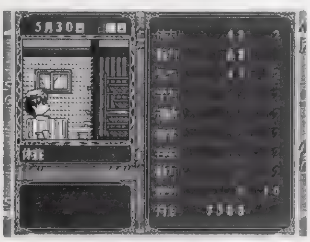
CHECK2◉相手の理想を把握しよう!

異性の情報は、悠と祐一、真弥の３人から１回千円で教えてもらえる。これで、彼女（彼）の好感度を上げる「ラッキーパラメータ」や効果的なプレゼント、デートスポットなどがわかるのだ。基本的には、目的の異性の「ラッキーパラメータ」のみを集中的に上げていればいい。ただし、デートスポットやプレゼントの中には好感度を下げるモノもあるので情報以外のことは避けたほうが無難だ。



▲プロフィールの「好きな人」に注目。ここでも恋愛の進行度を確認することができるぞ。

CHECK3◉パラメータの影響は……



▲溜まりすぎた疲労は休日の休養で一気に解消！　病気になったらデートもできないしネ。

パラメータは、体育祭や定期テストにも影響する。前者は体力、腕力、運動の各パラメータが高いほどいい。後者は学力と雑学が高ければいいが、疲労値の分だけ点数が引かれてしまうぞ。これらのイベントでいい結果を出せば好感度もアップするので見逃す手はない。また、疲労値が腕力値、または体力値を超えると一定確率で病気やケガが発生。スケジュールが大幅に狂ってしまうぞ。

CHECK4◉告白のベストタイミングは?

イベントのなかには交際していないと見られないモノもあるため、告白は早めにすませたい。告白を成功させるにはキャラごとに必要な好感度があり、悠か真弥、祐一に「相性」を聞くことで告白するタイミングがわかる。このとき表示されるグラフで、友情度が最高値、恋愛度が８段階以上の位置にお目当ての異性が表示されればまずＯＫ。ちなみに、告白を失敗すると好感度が一気に下がる。



▲めぐみの恋愛度があと一押し。もう１ライン上辺りが告白のベストタイミングだ。

CHECK5◉コマンドの効果は?

スケジュールコマンドの効果は下記の表のとおり。休日に実行すると、パラメータや所持金の増減率は２倍になる。スケジュール実行時には異性からバイトや勉強の誘いを受けることがあるが、これは彼女（彼）の好感度が高い証拠。また、主人公が誕生日を迎えると、買い物リストに「免許証」が加わる。これを買うとスケジュールに「教習所」が追加され、さらに買い物リストに「自動車」が加わるぞ。



▲イベントでは選択肢が現れることもある。「何もしない」を選ぶとなんの進展もないまま終わってしまうぞ



◀好感度が高まれば、彼または彼女からのお誘いが増えてくる。でも、パラメータの増減はいつもと同じ。

スケジュールコマンド効果表

コマンド	体力	腕力	気力	学力	運動	雑学	容姿	魅力	疲労	所持金
自宅学習			＋1	＋1	－1		－1		＋1	
予備校		－1	＋1	＋3	－1				＋2	－1000
ジョギング		＋1		－1	＋1					
スポーツジム	＋1	＋2	＋1	－1	＋3				＋2	－2000
自宅	－1		－2			＋1	＋1	＋1	－1	
カラオケ	－1				－1	＋2	＋2	＋1	－1	－2000
ゲーセン	－1		－3		＋1	＋2		＋1	－3	－1000
ファーストフード	＋1	－1					＋1	＋2	＋5	＋3000
レストラン	＋1	＋1	－1				＋1	＋1	＋5	＋3000
アトラクション	＋2	＋1			＋1		－1	－1	＋7	＋4000
工事現場	＋2	＋3	＋1	－3	＋1	－2	－1	－1	＋10	＋6000
事務		－1	－1	＋3		＋2			＋7	＋5000
モデル		－1			＋2		＋3		＋8	＋5000
休養	＋1		＋1	－1	－1	－1	－1	－1	－20	
部活	－1	＋1	＋3	－1	＋1	－1			＋3	

表の見方　上の表は、各スケジュールコマンドの効果を表したもので、お目当てのキャラの「ラッキーパラメータ」が５上がる（下がる）ごとに好感度が１上がる（下がる）ぞ。また、休日のスケジュールは増減率が倍（もちろん、バイト代や費用も倍になる）。スケジュール実行中に所持金が尽きると、「カラオケ」などの遊びは「自宅で遊ぶ」というように、同系統で費用のかからないスケジュールに変更されるのだ。

ポイントQ&A

Q：買い物のときに、なかなか目的の品物が現れないのですが、何か特殊な条件があるのでしょうか？
A：何でもいいから品物を選んで支払いのときにキャンセル。再び商品選択画面に戻ってみると、商品リストがランダムに変わっているぞ。ちなみに、悠や祐一、真弥の情報で有効なプレゼントがわかるが、それ以外にも各キャラの誕生石が有効なプレゼントになっているのだ。誕生石は自分で調べてね。

※１）好感度とは「恋愛度」と「友情度」のことで、便宜的に使用しています。

SDガンダム GGENERATION Gジェネレーション

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

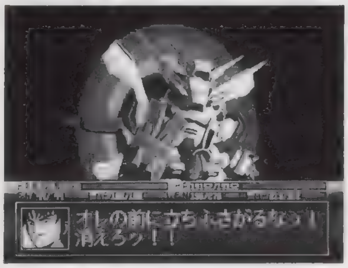
この「Gジェネ」は、今までの「SDガンダム」シリーズと違い、パイロット制の導入やストーリーの強化などシステムを大幅に変更。よりプレイしやすくなったといえるでしょう。個人的にはオリジナルの部隊を作れるというのがなかなかのお気に入り。ストーリーはまだ！年戦争時代なのに味方にZガンダムがあったりして…。（う）

ファン待望の本格派SLG『Gジェネ』。今回はプレイヤー部隊のパイロットたち＆全オリジナルキャラのくわしいデータを一挙公開!!

発売中 SLG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶バンダイ
	▶MC(12ブロック)、AC(DS対応)、4P対戦可

最強のオリジナル部隊を作って勝利をつかめ!

このゲームには、原作にあったエピソードをオリジナル部隊で戦っていく「シチュエーションモード」と、決められたユニットで4人まで対戦できる「トレーニングモード」の2つのモードがある。今回は「シチュエーションモード」に登場するオリジナルキャラ（パイロット）のパラメータを公開するぞ。下の表を参考に能力の高いキャラ、低いキャラを見極め、オリジナル部隊を作り上げよう。ちなみに、最終的にはノーマルよりニュータイプのほうが役に立つのだ。

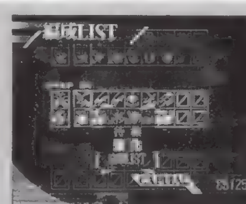


▲自分の好きなモビルスーツをどんどん開発して、部隊を作り、戦いを勝ち進んでいこう！

「シチュエーションモード」をクリアすると……

攻撃が当たりやすいので、ゲーム後半では特に重要になってくるニュータイプ（以下、NT）のキャラだが、ここで注意が1つ。ニュータイプのキャラは、どんな階級でも入隊時のニュータイプレベル（以下、NTL）は"1"なのだ。つまり、最高レベルの「大佐」で入隊したら、そのキャラのNTLはずうっと1のまま……。せっかくNTなのに、これはもったいない！　NTのキャラはゲーム序盤に「伍長」の状態で仲間に入れるようにすること！

また「シチュエーションモード」をオールクリアすると、これまで戦ってきた42面それぞれを、クリア時のデータのままで遊べるようになる。これですべてのキャラを育てていけば、エリート部隊の誕生だ！　さらに、オールクリアの特典がもう1つ。なんと、自分が育てた部隊を使って4人まで同時に対戦できる「バトルマッチモード」が追加されるのだ！　このために用意されたマップは30種類。キミの最強部隊を使って友だちと対戦しよう！



◀ノーマルのキャラは、ランクを大佐にしてから強化人間にしよう。



▶バトルマッチモードでは本編に登場しないキャラも雇うことが可能だ。

オリジナル部隊キャラクターリスト

部隊に志願してくるすべてのキャラを大公開！　なお、名前の前のアルファベットは、そのキャラの使いやすさを最高のAからB、Cの順の3段階で表したものだ。

	キャラクター名	性別	タイプ	精神力	経験値	NTL	攻撃力	防御力
B	アリシア＝テイル	女	ノーマル	234	375	(2)	15	21
B	アル＝アルハザッド	男	ノーマル	338	360	(3)	18	13
B	アレン＝コー	男	ノーマル	364	375	(4)	16	15
A	イワン＝イワノフ	男	NT	416	400	9	9	9
C	ウッヒ＝ミュラー	男	ノーマル	182	270	(0)	16	16
B	エイブラム＝ラムザッド	男	ノーマル	234	375	(1)	24	12
A	エリス＝クロード	女	NT	312	400	9	14	14
A	エリナ＝フォロー	女	ノーマル	312	435	(7)	15	20
B	エルンスト＝イェーガー	男	ノーマル	312	750	(0)	28	28
B	ガイ	男	ノーマル	208	405	(4)	14	23
B	カスパート＝フェイ	男	ノーマル	338	370	(5)	16	16
C	カーク＝ローレンス	男	ノーマル	234	345	(2)	16	17
B	グレイス＝マキャモン	女	ノーマル	260	390	(6)	17	17
B	グレッグ＝マイン	男	ノーマル	208	375	(3)	21	15
C	ケネス＝キーロワ	男	ノーマル	286	345	(1)	21	11
C	コルト＝ロングショット	男	ノーマル	286	285	(2)	16	17
C	サティ＝グリーン	女	ノーマル	312	435	(0)	19	19
B	ジェイド＝マークス	男	ノーマル	364	360	(4)	18	13
B	ジェシカ＝ラング	女	ノーマル	338	450	(5)	13	23
A	シェリー＝キンバリー	女	NT	260	400	9	12	17
C	シェルド＝フォーリー	男	ノーマル	130	345	(1)	18	18
B	ジェビー＝ジェンキンス	男	ノーマル	286	360	(4)	16	16
C	ジャン＝フィリス	男	ノーマル	286	315	(1)	16	10
C	シュン＝カスミ	男	ノーマル	247	360	(3)	17	17
C	ジョバンニ＝ジョンストン	男	ノーマル	234	405	(1)	20	17
C	スタン＝ブルーディ	男	ノーマル	260	300	(1)	15	16
C	ゼノン＝ティーゲル	男	ノーマル	364	420	(0)	19	17
C	ダリス＝ファーム	男	ノーマル	286	345	(3)	25	11
A	ディライア＝クロウ	女	ノーマル	260	420	(7)	27	9
C	デニス＝スナイプ	男	ノーマル	260	330	(2)	17	14
B	ドク＝ダーム	男	ノーマル	312	375	(6)	23	9
C	トニー＝ジーン	男	ノーマル	260	360	(1)	16	18

	キャラクター名	性別	タイプ	精神力	経験値	NTL	攻撃力	防御力
A	ドリスト	男	NT	234	420	9	15	17
C	ニキ＝テイラー	女	ノーマル	260	345	(3)	13	19
C	ニック＝ラウド	男	ノーマル	286	345	(2)	12	20
C	ニム＝ファロン	女	ノーマル	286	375	(1)	13	21
B	ニードル	男	ノーマル	312	390	(7)	17	16
C	ニール＝ザム	男	ノーマル	286	345	(3)	16	16
C	ノーラン＝ミリガン	女	ノーマル	260	300	(2)	17	16
C	バイス＝ノートン	男	ノーマル	260	300	(3)	14	16
C	ハルト＝ランガー	男	ノーマル	260	345	(2)	14	18
C	ハワード＝レクスラー	男	ノーマル	312	300	(1)	15	16
C	ハンス＝マーキス	男	ノーマル	182	300	(2)	16	16
C	ビリー＝ブレイス	男	ノーマル	416	375	(1)	13	18
C	ピース＝ケイブ	男	ノーマル	260	345	(4)	13	19
B	ブラッド	男	ノーマル	234	330	(4)	20	12
C	ブランド＝フリーズ	男	ノーマル	312	360	(1)	14	19
C	フレイ＝リーゼシュタイン	女	ノーマル	286	390	(2)	14	21
A	フレッド＝ナイトスカー	男	NT	312	400	9	18	14
B	フローレンス＝キリシマ	女	ノーマル	286	420	(6)	9	27
C	ベイツ＝ガラッド	男	ノーマル	130	270	(3)	18	15
B	マリア＝オーエンス	女	ノーマル	208	390	(6)	17	19
A	マーク＝ギルダー	男	NT	364	440	9	19	13
B	ミリア＝パロル	女	ノーマル	286	300	(1)	13	17
C	メルド＝ハイフォレスト	男	ノーマル	260	300	(1)	17	15
B	ラナロウ＝シェイド	男	ノーマル	286	600	(7)	23	23
C	ラビニア＝クォーツ	女	ノーマル	338	330	(1)	16	16
C	リック＝アレンビー	男	ノーマル	338	360	(0)	16	16
A	ルナ＝シーン	女	NT	330	460	9	17	19
A	ルロイ＝ギリアム	男	NT	286	500	9	20	21
A	レイチェル＝ランサム	女	ノーマル	364	390	(9)	14	17
A	レンツ＝フロスト	男	NT	312	440	9	16	16
C	ロディ＝ナハト	男	ノーマル	182	330	(2)	19	14
B	ロドリゲス＝ミード	男	ノーマル	312	390	(4)	23	11

※表の補足。表内のデータはすべて「大佐」時のもので、タイプがノーマルのキャラは「強化人間」にしてあります（NTLのカッコ内の数字は改造後の数値です）。また、この表ではキャラクターは五十音順になっていますが、ゲーム中ではランダムで登場します。

ポイントQ&A

Q：NTとそうでないキャラではどのような差があるのですか？
A：NTのキャラは、ビットやファンネルといった「サイコミュ兵器」が使用できるほかに、NTレベルの上昇によって、命中率や回避率、攻撃力も上昇するのだ。ほかにも、インコムなどといった「準サイコミュ兵器」を使用した際のMP消費も、ノーマルキャラの半分ですむといった細かい特典があるぞ。

みさきアグレッシヴ!

登場する格闘美少女は全部で46人! 華やかさではPS最強の育成SLG
『みさき〜』のとっておきの秘密を、今回は大公開しちゃうのだ!!

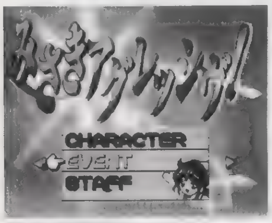
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ルールは明解でわかりやすく、ライトなユーザーさんでも気持ちよく遊べるこのゲーム。内容はこれでもか! というくらいに男性向けなのですが、強くて前向きな女性キャラたちの活躍が描かれているという点では、女性のユーザーさんがプレイするのも悪くない作品だと思うのです。いかがなものでしょう? (がんのじ)

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶翔泳社
	▶MC(2ブロック)

全種類の追加エンディング+隠しイベントの秘密を大公開なのだ!

制限期間は150日。その間に、好みのキャラクターをスカウトしてチームを結成し、学園最強を目指すのが目的の『みさきアグレッシヴ!』。発売から1カ月以上が過ぎたので、すでに何度もクリアするほど遊び込んだ人も多いんじゃないかな? ここでは、ゲームを完全に遊び尽くしたいというプレイヤーのために、隠しイベントと追加エンディングの秘密を公開! 「おまけモード」の中身が完璧になる日は近いぞ!!

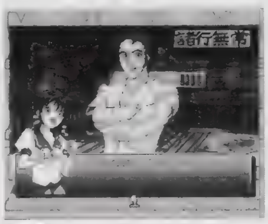


◀ゲームをクリアすると、おまけモードに入れるようになる。見たことのあるイベントなどがチェックできるぞ。

3つの隠しイベントをチェック!

隠しイベント1◉必殺技伝授

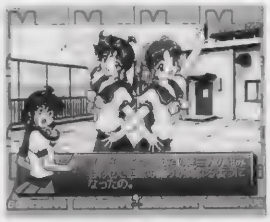
ゲームスタートから25日以上が過ぎると、一定の確率で、新しい必殺技を伝授されるイベントが発生する。このイベントには、武者修行の旅から戻った父親の格児から伝授されるパターンと、祖父の厳格から伝授されるパターンの2種類がある。



◀必要な条件はなく、完全に運まかせ。発生したら必ずセーブ。

隠しイベント2◉姉妹イベント

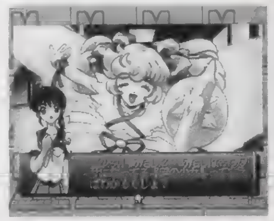
風間3姉妹(一葉、二葉、三葉)の3人か、もしくは神宮字姉妹(舞子、踊子)の2人を仲間にすると、姉妹イベントが発生する。イベント発生後は、風間3姉妹が〝トリプルアタック〟、神宮字姉妹が〝回復の踊り〟を使えるようになる。



◀姉妹をそろえるのは難しいけど、挑戦する価値はある。

隠しイベント3◉謎の少女登場

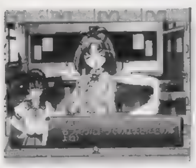
ゲームスタートから50日以上が経過すると、一定の確率で〝謎の少女〟に関する噂話のイベントが発生。このイベントを見ていれば、謎の少女から勝負を挑まれるようになる。見事バトルに勝てば、彼女をスカウトできるようになるのだ。



◀最強クラスの実力を持つ謎の少女。その正体は……。

エンディングの分岐条件をチェック

このゲームには、150日の間に最強になれたかどうかという結末のほかに、エピローグにあたる追加エンディングが用意されている。その内容は、結末を迎えるまでのプレイ内容によって変化するぞ。ここでは全8種類の追加エンディングの分岐条件を詳しくチェック! 記事を参考に、すべてのエンディングを網羅しよう!!



◀ライバルと勝負した回数など、さまざまな条件が分岐にからんでくる。

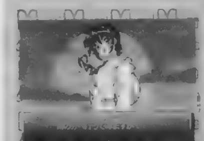
エンディングA ハーレム

ゲーム中に40回以上〝引き抜き〟を成功させ、なおかつ20人以上のキャラクターを仲間にしていた場合の追加エンディング。美咲の努力によって、見事に立ち直った杠流柔術。しかし、厳格はこりずにセクハラ行為にいそしんでいる。条件が厳しく、なかなか見ることのできないエンディングだ。



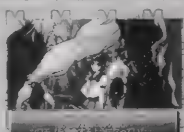
エンディングB 修行の旅

エンディングAの条件を満たしておらず、ゲーム中にバトルで15回以上負けていると、この追加エンディングになる。ライバルに3連敗するとゲームオーバーなので、このエンディングを見るには、適度に勝ちつつ負け星を重ねる必要があるぞ。白百合学園での生活で己の未熟を悟った美咲は、1人修行の旅へ…。



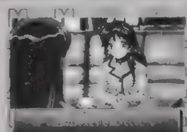
エンディングC ストリートファイター

エンディングA〜Bの条件を満たしておらず、ゲーム中に20回以上ライバルと戦っていると、追加エンディングがこれになる。バトルに魅了された美咲は、より強い相手を求めてストリートファイトの世界に足を踏み入れる。コミカルな雰囲気の本作では珍しい、ハードな内容のエンディング。



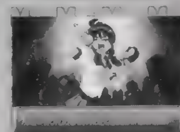
エンディングD 某一流企業の陰謀

エンディングA〜Cの条件を満たしておらず、ゲーム中に20回以上〝引き抜き〟を成功させていたときのエンディング。有望な人材を引き抜く美咲の手腕に目をつけた一流企業に、彼女自身が引き抜かれるという、ややこしい結末だ。落ちついた衣装に身を包む、大人っぽい雰囲気の美咲が印象的。



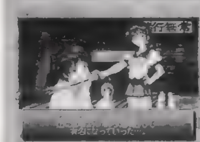
エンディングE 大熱唱

エンディングA〜Dの条件を満たしておらず、ゲーム中に15人以上のキャラクターを仲間にしていた場合、このエンディングに行きつく。白百合学園で大勢の友人と知り合った美咲は、その友人たちと夜遊びの計画を実行。マイクを握る手の立てた小指に、美咲の性格がよくあらわれている!?



エンディングF スパルタ道場

エンディングA〜Eの条件を満たしておらず、ゲーム中に〝鍛錬〟の行動を最も多く実行していた場合の追加エンディング。杠流柔術を立て直した美咲は、弟子たちを厳しく指導する鬼師範に。その結果、美咲の家はスパルタ道場として有名になっていく……。エンディングAと対照的な内容。



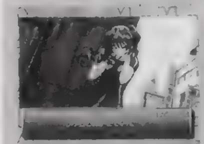
エンディングG 訪問販売

エンディングA〜Eの条件を満たしておらず、ゲーム中に〝接触〟の行動を最も多く実行していた場合の追加エンディング。白百合学園で話術の才能に目覚めた美咲は、その特技を活かして訪問販売を開始。巧みな語りで客の心をつかむ。美咲が着用している怪しげな服が、〝肉体改造マシーン〟らしい。



エンディングH 闇の支配者

エンディングA〜Eの条件を満たしておらず、ゲーム中に〝闇討ち〟の行動を最も多く実行していた場合の追加エンディング。美咲が闇の犯罪組織専属のヒットマンとして暗躍しているという、かなり恐い結末だ。闇討ちでライバルチームを陥れてばかりだと、美咲が悪の道に踏み込んでしまうぞ。



ポイントQ&A

Q:みさきのライバルの1人〝葉隠 凪〟って、「くの一番」の主人公だった〝葉隠 楓〟と何か関係があるのですか?

A:〝葉隠 凪〟と〝葉隠 楓〟、同じ葉隠の姓を持つこの2人には、実は親戚同士という裏設定があります。開発途中のCD-ROMでは、凪を通して楓と知り合うイベントも用意されていたのですが、やむにやまれぬ事情で製品版ではボツになってしまったようです。とても残念ですね。

ピキーニャ!EX（エクセレンテ）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

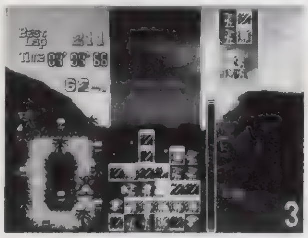
落ちゲーでレースをするという、独特のスコアアタックが熱いPK・1レース。
好記録をマークするためにモード別の戦略を考えてみよう!

連鎖を組んでいるだけでは記録を伸ばすことができず、積み方に戦略性を求められるところが、この『ピキーニャ！ＥＸ』のおもしろさ。なかなか記録が伸ばせない人は、連鎖を組むか、素早くピン缶を消すかのバランスを意識して変えながらプレイしてみよう。このゲームシステムの奥深さがわかるはずだ。（ＴＡＣ☆）

発売中	▶¥4,800 ▶アスキー
PZG	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

レースゲームの記録を伸ばすポイントを伝授しよう!

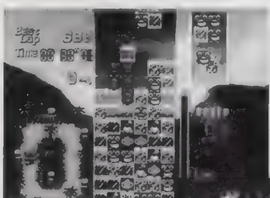
ピン缶を消してガスを溜め、連鎖で加速するというう独特のルールで記録を競うレースゲーム。まずは、基本的連鎖の組み方や、実践テクニックが解説されている、「ルール説明」モードの「上達への道」を必ずチェックしておこう。レースゲームで記録を伸ばすには、常に✚キーを下に入れっぱなしにするぐらいのペースで落としていかないといけないので、考えて積むより、フィーリングで2～3連鎖を組めるようにしておきたいところだ。「上達への道」にある2段消しの要領で、ピキ氷を1つの列に集中させて並べたり、氷を消す列の上下にピン缶を集めておくといった積み方が得策だぞ。



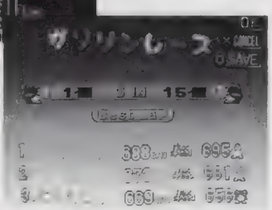
▲特に、ピキマッハーを使うときは、スピードが命。素早い判断が必要だ。

◉ガソリンレースは最初に大連鎖を組んでからスタート!

一定量のガソリンを使って、何周できるかを競うのが、ガソリンレース。ほかのレースゲームと違って、途中で止まってしまうことはないので、必ず連鎖を狙って加速し続けるのが、記録を出すポイント。走り出すまではガソリンを消費することはないので、最初はウロの実を消したり連鎖をしないようにしながら積み、大連鎖を組んでからスタートダッシュしよう。



▲スタート前はじっくり考えて積む。ウロの実やピキーニャを氷で囲むように仕込もう。



▶使用するピキは、燃費の良いピキーニャかピキえもんが有利。



◀走り始めてからは、常に連鎖で。大連鎖を狙うより、細かい連鎖でコンスタントにスピードアップしていくほうが得策。

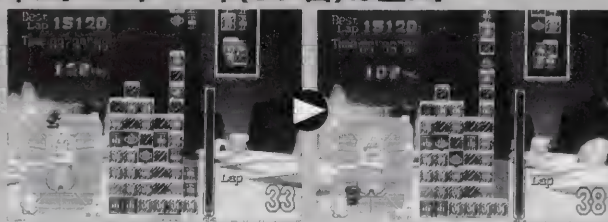
ピンチな状態を乗り切るには…?

ここでは、レース、ステージクリアの両方で役に立つ積み方のポイントを解説していこう。ブロックをなにげなく積んでいると、いつのまにか氷の塔ができてしまいがち。これを避けるために、なるべく氷を均等に積み、ピキーニャを消すときにも横に広く消すように心がけよう。それでも1列の隙間ができてしまったら、ピキーニャを上に残しながら、氷で隙間を埋めるのだ。あとは、ピキーニャが混じっていない横列を見極めて、その列の氷を消すことで全体の高さを下げよう。消せる氷の列がないときは、フタをする形になってもいいから氷を優先して消そう。



◀慣れないうちは、こんな形でゲームオーバーになることが多いはずだ。

氷は下に! ピキーニャ(ピン缶)は上に!



▶こんなふうになってしまったときには、ピキーニャを下にまとめてしまいたくなるけれど…。

◀それでは氷が縦に積まれてしまう。まずは途中の氷の列を消すことを優先しよう。

◉PK・1レース＆タイムアタックは連鎖とスピードのバランスが命!

スピードアップのための連鎖と、ガソリンを補給するためのピン缶消しをどんなバランスでこなしていくかが悩みどころ。レースの長さや使用するピキーニャの性能、連鎖を組める速さによって、このバランスは変わってくる。はじめのうちは、立ち止まらないためのガス補給を最優先に考え、ガスに余裕ができるようになったら、連鎖を狙う頻度を上げていこう。

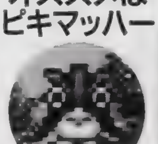


◀記録を伸ばすためには、ガスを溜めすぎないようにしつつ連鎖を狙っていく。

短距離レースの場合

ＰＫ・１の１分モードや、タイムアタックの１周モードでは、少ない時間でいかに加速するかが勝負のポイント。ガスを溜めたり、大連鎖を組む時間もないので、素早く２連鎖を連続して組んでいこう。この戦いはウロの実の出現数など運の要素も強いのだ。

オススメはピキマッハー

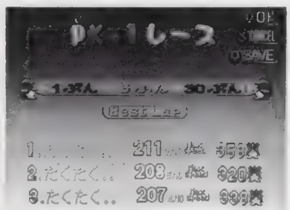




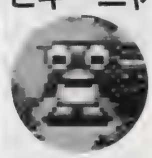
▲短距離の場合、氷が消えるときのタイムロスもばかにならない。連鎖は、氷一列＋ピン缶のパターンを考えよう。

中距離レースの場合

連鎖とガス溜めのバランスが一番難しいのが、５分モードと、100周モード。「ルール説明」モードで解説されている「半分積み」が効果的だぞ。最初にガスを溜めながら氷を積んで、適当な土台ができたところでスタートしよう。



オススメはピキーニャ

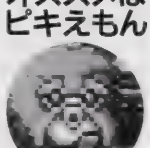


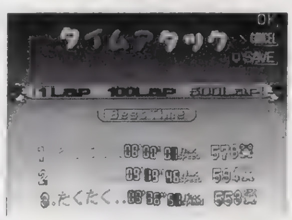
▲堅実にピキーニャでいくか、ピキマッハーに賭けるかは難しいところ。記録に行き詰まったら、ピキを変えるのも１つの手。

長距離レースの場合

長く走るレースでは、ピキえもんの燃費の伸びが後半で初速の燃費の悪さを上回ってくる。燃費の良さを生かして、ガスに余裕のできる中盤からはどんどん大連鎖を狙っていこう。長丁場だけに、大連鎖を狙いすぎてのリタイアには気をつけて！

オススメはピキえもん





▲ＰＫ・１レースの30分モードではピキえもんが有利。しかし、タイムアタックの500周モードはピキーニャやピキマッハーが◎。

ポイントQ&A

Q：『ピキーニャ！ＥＸ（エクセレンテ）』には、たくさん隠しモードがあるっていうことなんですが、どうやったら遊べるようになるんですか？
A：それぞれのモードをプレイしていけば、次々にメニュー画面に新しいモードが出現するぞ。レースゲームでは、各レースで１位の記録を塗り替えれば次のモードが遊べるようになるし、ステージクリアでは表の50面をクリアすれば裏の50面が現れる。また、アンデスの死闘で倒したＣＰＵキャラは、バトルで選べるようになるぞ。

ウラワザデータベース Ver.8.4

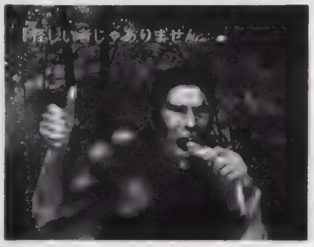
今年の秋は新作ラッシュ。おかげでウラワザも充実してくるので嬉しい限り。それでも1日あたり30通以上同じネタが届くんですぅ……しくしく。

ウラワザといえば！「電撃ウラワザ王超新作最速版」が9月30日に発売になります!!

編集部情報 夜想曲

★野人が画面を飛び回る!?

「夜想曲」のスクリーンセーバーに変わったタイプが見つかったぞ。まず、バッドエンドでも構わないので、1話の終わりまでプレイすること（2回目以降のプレイでないと、必要な選択肢が現れない）。次に、1話の各チェックポイントで、以下の指示通りの選択肢を選ぼう。喫茶店の「どこから調べる？」では「成瀬智恵子〜」か「寄贈された〜」を選んでクリーニング店に向かう。クリーニング店では「客のフリ」を選び、情報を聞いたあとに「もういいや」を選択して図書館へ。以降、図書館→三田村家→林道までは何を選択しても同じ。林道に入ったら「耳を澄ます」、「辺りを見渡す」、「ゆっくり離れる」、「歌を歌おう」と順番に選ぶと野人が登場。これで野人のスクリーンセーバーが追加されるぞ。

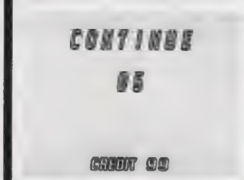


▶「怪しい者じゃありません」って言われても、そこかしこから怪しさが吹き出してますぅ〜！

LV20 ウルトラマンティガ&ダイナ 新たなる2つの光

★ほとんど無限のクレジット

あまりの難しさに挫折してしまった人は必見！「ティガ&ダイナ」にとってもお得な小ネタが見つかったぞ。コンティニュー画面でⓢを押しながら、L2、R1、R2、L2、L1、R2、L1、R1と入力すると、何と残りクレジットが一気に99に増えるのだ。また、タイトル画面でⓢ+ⓧと同時に入力すると、いきなりステージ11からプレイできる。これで、誰でも感動のエンディングを見られるぞ。このゲームでの後半の盛り上がりは、なかなか見ものなので、ファンはぜひチャレンジしてほしい。

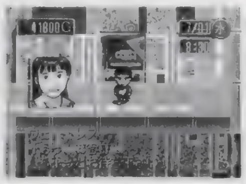


◀画面下に注目！ これだけクレジットが増えれば、初プレイでもクリア可能!?

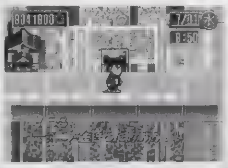
LV50 Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーション

★いきなり誰でも大金持ち

ストーリー仕立ての「ホールモード」で、一気にお金を稼ぐ（？）ワザが見つかったぞ。まず、7／1に自宅の南にあるレストラン「スワニーリバー」でサイコロステーキ、サイコロステーキ、スパゲティ、サイコロステーキ、スパゲティ、カレーライスを順番に注文する（ただし、一品頼むごとに店から出るため、合計6回店を訪れることになる）。成功すると、6回目にウェイトレスからある情報を聞くことができる。その情報に従い、正午までに自宅の東の「ひまし湯」横のゴミ捨て場に直行すると、800万ゴールドもの大金を拾うことができるのだ。もう、ちまちまと稼ぐ必要もないぞ。



▲タイムリミットは半日！ ゲーム開始後すぐに行動しないと間に合わなくなるぞ。

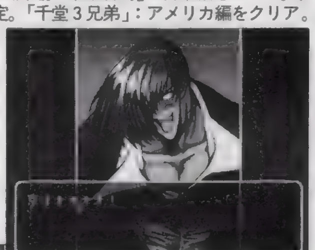


◀文字通り棚ぼた。現実でもこんなことがあれば苦労しないけど……。

編集部情報 ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

★やっぱり使えた隠しキャラ

「バトルモード」の隠しキャラ使用法を一挙公開！ アドベンチャー本編終了時（残り日数0）のセーブデータ内容が使用条件になっているので、キャラ別に紹介していこう。「山崎竜二」：京のレベルが6以上で終了。キャラ選択画面で山崎にカーソルを合わせてL1+◎で決定。以下同様に、「八神庵」：京のレベル7以上。八神に合わせてL1+◎で決定。「七枷チーム」：京のレベル8以上。社、クリス、シェルミーそれぞれに合わせてL1+◎で決定。「庵（覚醒後）」：京のレベル10以上。八神に合わせてR2+L2+◎で決定。「草薙蒼司」：日本編をクリア。草薙京に合わせてL1+◎で決定。「千堂3兄弟」：アメリカ編をクリア。リョウ、ユリ、ロバートそれぞれに合わせてR1+◎で決定。「草薙柴舟」：アジア編をクリア。草薙京に合わせてR1+◎で決定。「オロチの血に目覚めた3人」：アジア編をクリア。社、シェルミー、クリスそれぞれに合わせてR2+L2+◎で決定する。



▲通称「暴走庵」、正式名称は「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」。その狂いっぷりはAVGになってもほとんど変わらない。



◀本家「KOF」シリーズで猛威を振るった、オロチの血を引く3人。本作でもあの驚異的な強さが見られるのか？ ぜひとも自分の目で確かめよう。

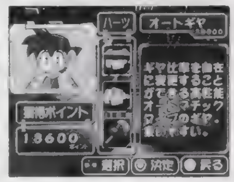
LV50 爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス

★意外と使える小ネタ集

大人気のRCG「レッツ&ゴー」の小ネタを一挙に紹介。どのステージでもいいのでL1+L2+R1+R2を押しながら「レースへ進む」を選択して、「Now Loading」の表示が消えるまで押し続けよう。すると、車体のカラーリングが「メタル仕様」に変化するのだ。また、「シナリオモード」で6回戦まで勝ち抜いたら、「メカニック」の場所で右上を押してみよう。すると、MAP右上にある山頂に隠されている「パーツショップ」に入れる。ここでは、「ワークショップ」では買えない貴重なアイテムも売っているぞ。最後に、CDプレイヤーでゲームCDのトラック2を再生すると、オリジナルドラマが聞けるのだ。



◀一見何もないようだけど、◎を押すとショップと同じように入れる。

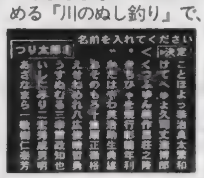


▲オートやマニュアルのギアなど、超レアなアイテムがいっぱい！

LV50 川のぬし釣り 一秘境を求めて一

★けっこう嬉しいお得ワザ

さまざまなシチュエーションの釣りと、ほのぼのストーリーが楽しめる「川のぬし釣り」で、簡単な割にはメリットの大きいウラワザが見つかったぞ。使用キャラは「兄」を選択して、名前入力画面で「つり太郎」に変更する。すると、釣具はもちろん、エサや食べ物、道具などがすべて揃った状態でゲームを始められるのだ。これで、心おきなく大物釣りにチャレンジすることができるぞ。さらにもう1つ。所持金が0円という激貧状態で宿屋の女将に話しかけてみよう。すると、「しょうがないねぇ」というメッセージが表示され、何事もなかったように泊まることができるのだ（もちろん、体力は回復しているぞ）。これなら腕に自信がない人でも安心して楽しめるね。



▲わずか2文字追加するだけで……。

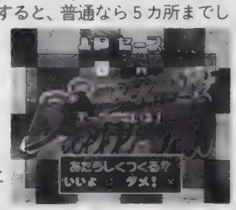


◀こんなにおいしい効果が!! これで、ぬしだろうが雑魚だろうが釣り放題だ。

LV20 ボンバーマンファンタジーレース

★おおむね役立つ小ネタ集

世にもにぎやかなRCG「ボンバーマンファンタジーレース」のお得な情報を教えよう。このゲームは、メモリーカードにシステムデータがないと、「あたらしくつくる？」と聞いてくる。このとき、L1+L2+R1+R2を押しながら「はい」を選ぼう。すると、普通なら5カ所までしかセーブできないところを、50カ所までセーブできるようになるのだ！ また、レース中にⓢでポーズをかけてL1、L1、R1、R1、下、上、◎と入力すると、ルーイたちの足音が変化するぞ（ゲーム内容は、これといって変化なし）。



▶一度システムデータを作ってしまうと、この画面は出てこないので要注意。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品	
レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今回の採用者：LV50（3名）／岡山県 犬飼晶友くん、大阪府 武井一樹くん、島根県 石原哲也くん。LV20（2名）／兵庫県 宮部祐子くん、秋田県 飛田雅秋くん。

どきどきポヤッチオ はじめて物語

タイトルを見ただけでは、どういうゲームなんだかサッパリわからない『どきどきポヤッチオ』。誰もが気になっていたその中身を、スミからスミまで徹底解剖！謎のベールに包まれたその全貌を、白日の下にさらしてしまうのです!!

まんが／岩瀬さとみ

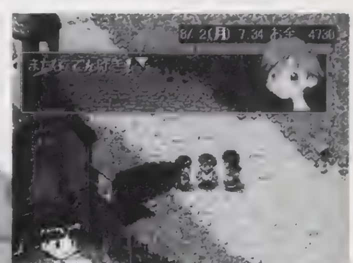


いろいろワクワクな楽しいことがありそうなのですブラジャー!! その1

●『ポヤッチオ』とはこんなゲームなのさ

プエルコルダン村での4週間のアルバイト生活。その中で、歩いて、挨拶して、会話して、食事して、寝る。そんな日常の繰り返しが楽しいゲーム。それが「どきどきポヤッチオ」なのです。「アクティブコミュニケーションゲーム」という新しいジャンルで呼ばれるこのゲームには、倒すべき魔王もいなければ救うべきお姫様もいません。ただひたすら村の中を歩き、出会いと会話を繰り返しながら、ひと夏の想い出を作っていくことになるのです。もちろん、ゲーム中には次から次へとさまざまなイベントが起こっていくので、退屈することはありません。突発的かつ連鎖的に起こっていくそれらのイベントは、なんと1000以上もあって、1度や2度のプレイではすべてを見ることなどできません。ただ歩いているだけで何度でも楽しめる。お得でお気楽なゲームなのです。

さて、そんな「ポヤッチオ」の最終目的は、ズバリ特定の恋人を作ること。画面を見るとまるでRPGのようですし、世界観もバリバリのファンタジーですが、ほのぼのタッチの恋愛SLGでもあったりするのです。気に入った女の子と会話し、仲良くなり、イベントを起こしながらハッピーエンドを目指す。これが「ポヤッチオ」の基本的なプレイ方法なのです。もちろん、エンディングはそれぞれの女の子ごとにちゃんと用意されています。RPG的なファンタジー世界とシステムの中で純粋な恋愛を楽しむ、まさにこれまでにないゲームとなっているのです。とはいえ、自由度が高いのもこのゲームの特徴。恋人を作ることが最終目的となってはいても、村人全員と仲良くなる、パン配達のエキスパートを目指すなど、プレイヤーごとに自由に目標を作り、自由に生活してもかまいません。村での生活を楽しんでください。


▲画面は斜め見下ろし型。写真を見るかぎりごく普通のRPGなのですが……。



ルフィー家

ガリクソン 祖父
●プエルコルダン村の村長
●元大神官
●ルフィーをものすごくかわいがっている

ガッシュ 父
●飛空艇の船長
(ゲーム中では不在)

フィリア 祖母
●かつての大魔法使い
●今はルフィーの成長を見守っている

リルフィー 母
●病気で他界

ルフィー 娘
●父親に会いに行くために魔法のほうきの練習に
励むちょっとドジな女のコ

チェイン家

ジョニー 父
●有名な飛空艇技師
●今は帝国で活躍中(ゲーム中では不在)

マージ 母
●昔は美人だった
●帝国の暮らしになじめず、
村にひきこもっている

チェイン 娘
●メカ好きで将来は父親と同じく
帝国に行って技師になりたいと思っている

スティード家

ロン 祖父
●古美術商ルッテンの主人

タージ 父
●商用ルート確保のためドベルッティと
旅に出ている(ゲーム中では不在)

スーザンヌ 祖母
●10数年前に他界

ロシータ 母
●出産のため里帰り中(ゲーム中では不在)

スティード 息子
●金も力もない色男(本人談)

リリィ家

ドベルッティ 父
●商用ルート確保のためタージと
旅に出ている(ゲーム中では不在)

シノーラ 母
●今は1人で雑貨屋を切り盛りしている
●面倒見のいいお母さん

アル 兄
●妄想癖のある男のコ
●ルフィーが好き

リリィ 妹
●ぺったんこ姉妹の妹の方
●おっきくなったらセクシー・
ダイナマイッ(本人談)

マリン家

メルビン 父
●漁師・ローザの従兄
●マリンを女らしくしようと
頑張っているが今のところ効果なし

アリーナ 母
●病気で他界
●リーナのようなか弱い人
だったらしい

ベルナルド 兄
●王国の近衛兵(ゲーム中では不在)

マリン 妹
●リリィと共に村のぺったんこ
姉妹と呼ばれている
●男のコみたいに活発

イーリア家

両親
●戦災で他界

クラウディア 姉
●ランディのもう1人の姉
●行方不明(ゲーム中では不在)

イーリア 姉
●学校の先生
●ナイスバディ

ランディ 弟
●悪ガキ3人組のリーダー格

マリア家

マリア 従姉
●パン屋の留守を預かる

主人公 従弟
●当ゲームの主人公

郵便局

マック
●なまけ者の郵便局員
●酒癖が悪い

テント

フォルカー
●自称風来坊

シンシア家

エヴァン 父
●王都の司法局に単身赴任中らしい
(ゲーム中では不在)

ブレンダ 母
●王家の遠い親戚に
当たるのが自慢
●教育ママ

シンシア 娘
●王国の司法試験に合格するべく
日々お勉強している

リーナ家

ドルビー 父
●王国の書官(ゲーム中では不在)
●メルビンを兄と慕う

ローザ 母
●潔癖症でよそ者ギライ
●昔は村のアイドルだった

リーナ 娘
●本好きのおとなしい女のコ

ピア家

セラビィ 祖母
●元王国の魔法尼

ピア 孫
●ルフィーを
ライバル視している

宿屋

ポール
●宿屋兼酒場のマスター

モーガン
●宿屋の客・放浪の作家

※他界、及び不在とある人は設定のみで登場しません

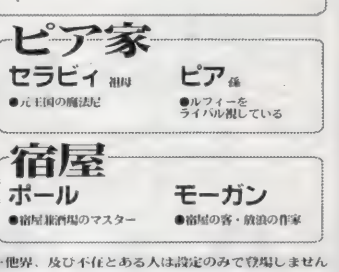
プエルコルダン村住民一覧

いろいろワクワクな楽しいことがありそうなのです ブラジャー!! その2

●やっぱり目指すなら女の子との恋愛成就なのです!

自由度が高く、ある程度自由に目標を設定できるこのゲーム。でもどうせやるなら、やはり女の子とのハッピーエンドを目指したいところです。恋愛対象となる女の子は、ルフィー、マリン、シンシア、ピア、リーナ、チェインの6人。彼女たちとの恋愛で重要になるのが好感度。基本的にイベントは関連するキャラの好感度により発生するので、しっかり好感度を上げていくことが必要不可欠です。好感度を上げて多くのイベントを見ることができれば、恋愛成就の可能性も高まります。さて、その好感度アップには、やはりプレゼントが効果的。基本的に女の子は花束をあげれば喜びます。しかし、嫌いなモノをあげると逆に嫌われてしまうので注意。マンガの中で、各キャラごとの嫌いなモノを紹介しているので参考にしましょう。

そのほかに気をつけることは、とにかく挨拶をすることです。挨拶していくだけで、少しずつですが好感度が上がっていくのです。逆に、1日会わなかったり、会っても挨拶を忘れると下がってしまいます。つまり、毎日必ず顔を合わせて挨拶することが重要なのです。そのために、狙った女の子の行動パターンをしっかり把握しておくことが必要になってきます。完全リアルタイムで進行するこのゲームでは、村人全員がそれぞれの生活パターンに従って「生活」しています。特定の場所に止まっていることはありません。各キャラが何時頃、どの辺にいるかを把握する必要があるのです。また、村の住人25人には複雑な「横の関係」が設定されているので、ただ狙った女の子と仲良くなるだけではダメ。女の子の親族や仲の良いお友だちなどとも、それなりの関係を築いておく必要があるのです。



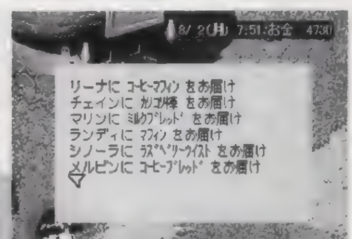
▲とにかく出会ったら「オイッス!」。オイッスはプエルコルダンでの正式挨拶です。



いろいろワクワクな楽しいことがありそうなのですブラジャー!! その3

●配達王への道はツラく厳しいのです!

主人公はパン屋のお手伝いのためにプエルコルダン村を訪れているため、毎朝いくつかの家へパンの配達を頼まれます。配達をサボり続けると家を追い出されてしまうので、それなりに配達をこなさなければなりません。配達は相手に直接手渡さないといけないので、行動パターンがハッキリしていないピアやマックなどへの配達はけっこう大変です。配達先は毎朝ランダムで変わるので、難しそうな人への配達だったらリセットするのも1つの手でしょう。さて、配達を手際よくすますには、まず各住人が住んでいる場所を覚えてしまうのが一番です。そして、比較的自宅にいる可能性の高い早い時間帯に配達するのがいいでしょう。こうして早いうちに配達を終わらせることができれば、残りの時間でたっぷり散歩なりストーキングなり、好きなことを存分に楽むことができるのです。また、主人公には配達した軒数と配達の成功率によって、さまざまなランクが定められます。配達の成功率は、アイテムの「ねーさんメモ」で確認できるのでたまにはチェックしてみるのもいいでしょう。配達の成功率が高ければ高くなるほど配達の軒数が増えていき、難易度が高くなっていくのでパーフェクトに配達をこなすのはけっこう難しくなります。しかし、2回や3回配達をしそびれたくらいではゲームの進行にはまったく差し支えがないので、深く考えずに気楽にプレイしましょう。配達ばかりに気を取られていると、自由度の高いこのゲームの進行が味気なくなってしまいます。ただし、自分が狙っているお目当ての女の子への配達は、頼まれたら確実にこなすようにしましょう。配達しそびれると、好感度が下がってしまいますよ。



▲お使いをこなすほど1日に配達しなければならない数が増えていく。最大8カ所まで増えるぞ。

どきどきポヤッチオはじめて物語



いろいろワクワクな楽しいことがありそうなのですブラジャー!! その4

●それでは月並みですが総まとめなど

完全に1つの村の中だけで進行するこのゲーム。しかし、この村全体が本当にそこに存在するかのような生活感を持っており、まるでそのほのぼのした世界に入り込んだような疑似体験が味わえるのです。ゲームの世界に入り込み、違う人生を経験する。こういったコンセプトのゲームは、すでに「ワールドネバーランド」などいくつかありますが、やはり「恋愛」をメインにした「ポヤッチオ」は、他とは一線を画すものとなっているのです。ほのぼのとした雰囲気で展開するさまざまな恋愛模様は、限りなく純真で汚れがなく、きっと子供の頃に忘れてきた何かを思い出させてくれるでしょう。って書いてて少し恥ずかしくなってきますが、まさにそういうゲームなのです。「うれし恥ずかし」という言葉がこれほどよく似合うゲームはありません。これまでの恋愛SLGに飽き飽きしていた人には、絶対にオススメです。

と、ここまではほめてきましたが、欠点も少々……。まず、システム関係の不備が上げられます。とくにアイテム関係の使いにくさにはかなりツラいモノがあります。それから、何度も楽しむタイプのゲームなのに、1回のプレイが長いことも少し残念です。細かいシステム回りを調整して、期間を3週間くらいに絞ればさらに良くなったと思われます。しかしこういった雰囲気のゲームはほかにはないので、続編にも多いに期待できます。また、全体的に流れている、あの独特な雰囲気は、企画・原作・キャラクターデザインを務めた近藤敏信氏ならではの持ち味なので、このゲームが気に入った人は、氏の「次回作」にも必ず注目できるはずです!!



▲どこまでものどかで、ほのぼのとした世界。殺伐としたゲームが多い中、この雰囲気は貴重。

読むほどにイラストがうまくなる【あと1回】

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。もしくは絵描きさん、ドット屋さん。見聞をし、自らを高める先生にお手紙を！ 次回は感動の最終回。必見です！



教育にわるい #47

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

ゲーム業界に関わるさまざまな職業の人が熱い思いて書いたコラム＋α……それが読めるのは本誌ならではと思うのであります。はい。

★今夜だけの魔法さ……

このごろのゲームを取り巻くユーザーの「絵に対する執着心」はすごいものがありますねえ。1万円以上もする限定版ソフトを何セットも買ったり、トレカを何万円も箱買いしたり、とにかく「尋常じゃない」行動なのです。私が思うに、これらの行動は一種の「依存症」であり、絵にも麻薬のように摂取すれば、高揚感・満足感などの快感が得られるような秘密の成分が含まれているのではないか？ と考えてみるわけなのです。今回は「絵も麻薬である」ということを解明していきましょう。

まず、なぜ人は絵を見たとき「好き」、もしくは「嫌い」の感情を持つのでしょうか？ それはおそらく、過去の経験が感情を支配しているからだと思われます。脳の中には、あなたの「昔、アニメにハマった」だとか「ラムちゃんが好きだった」という記憶をきっちり覚えておいてくれる「海馬」や「扁桃体」という器官があります。

絵を見たときに「この絵を見るとなんだか幸せ」と思えるのは、それらの器官が「過去、このような系統の絵を気持ちよく見ていた」という脳内情報を引っぱりだしてきているため……そう感じられます。……だと思います。

僕もそうなのですが、このような「昔からアニメやマンガ、ゲームが好きだった人」は、好みの絵を見ただけで、頭の中にドーパミンやメルアドレナリンなどの気持ちよくなる脳内麻薬が出る身体になってしまっているのではないかと思われます。だから、求めずにはいられない。これが「絵も麻薬」ということなのです。本物の麻薬もそうなのでしょうが、「快感の欲求」というものは常にエスカレートします。つまり、以前と同じ摂取量では満足できなくなってくるのです！ 恐ろしいですね。

「さらなる快感」を求めて、物品を買いあさり、それを貯め込み、さらに「もっと気持ちよくなれる新鮮な絵・作家」を求めて、秋葉原を徘徊したりするのです！ 怖いですね。

結論。麻薬は人を滅ぼします。筆者も電撃床部もＤＰＳ読者もかなりヤバイかもしれません。気をつけましょうね……って、もう遅いか……。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 DIIが終わって、これから旅行に行こうと思ってます。といっても3日ぐらい。やっと夏休みが取れるような気がする……さびしいぜ。

★「カルトな人気」と、新しい何かを期待させる魅力とは？

世の中には、いろいろ「熱狂的なファン」がついているものがある。

こういうものは総じて（あまりいい意味で取られることがないが）「カルトな人気」なんて呼ばれることが多い(ちなみに英語では「ファナティック＝狂信的な、熱狂的な」という表現もあったりするけれど)。

この「カルト的な人気」というものは、部外者にはワケのわからない宗教、怪しげな健康食品、ＵＦＯ、ネッシーといった、文字通り一般性ゼロ、社会性すら疑わしいものからはじまって、まあそれなりに認められている野球ファンや、少々社会的とは言い難い行動をとる人たちまでいるサッカーファン、はたまたF-1のフェラーリのファンなど、そのジャンルは実にバラエティに富んでいる。

今挙げたうちの宗教や健康食品は、およそ「理屈もへったくれもない」代物であることが大半なのだが、F-1や野球になると、ちょっと変わってくるかもしれない。まあ、まとめていってしまえば「カルトな人気」というものは、「なんじゃこりゃ？」といいたくなるものから、「理由がソレとなくはわかる」ものまで、イロイロだということだ。

いずれにしても〝熱狂〟も度が過ぎると、他人からすれば気持ち悪かったり、暴力に走ったりと、行動が極端になってしまうので、迷惑この上ない存在になりかねないのは事実なわけだが、ともかくそういった人たちを生み出してしまうぐらい、熱狂させる何かがあるというのは、スゴいこと（あるいはすばらしいこと）ではなかろうか（ちょっと強引だったかぁ）。

さて、では僕たちが生きているコンピュータとゲームの世界に、こういう「カルト的な人気」が存在するかというと、いきなりパッと思いつく２つのブランドがある。

それが、アップルコンピュータ（日本法人名）と、セガだ。

アップルコンピュータは、20年以上も前に創業されたコンピュータメーカーの老舗中の老舗で、「マッキントッシュ」(今はiMacで大騒ぎだけど）を作ったことで有名だ。

ただ、これは、アップル自体にカリスマがあるという感じではなく、アップルの創業者である２人のスティーブ、スティーブ・ウォズニアックとスティーブ・ジョブス、中でも特にジョブスのカリスマ性に依存しているところが大きい。簡単に言ってしまえば、今のパーソナルコンピュータというものを具体的な製品として規定し、さらに、その先のヴィジョンまで示してしまったのが、ジョブスなのだ。その思想に共鳴し、古くはアップルIIから現在のiMacまで、発売されるアップル社製品は無条件に購入してしまうというマニアも少なくはない（らしい)。

そして、カルト的な人気を誇るコンピュータ／ゲーム関連メーカーの一方の雄、セガが今秋放つのが、話題のニューマシン、ドリームキャストなわけだ。

このドリームキャスト、さすがにＰＳ（およびＳＳ）と比較して、登場までに約４年間あっただけに、単純に比較して性能面では圧倒的なアドバンテージがある。

ＣＤの速度が４倍以上、メモリが８倍、ポリゴンの演算能力がスペック値で3.5倍弱、描画能力がスペック値で10倍近く（実質的に使える性能は５〜10倍になると思われる）と、比較するのも馬鹿馬鹿しいほどの差があるうえに、おまけにモデム（コンピュータが電話回線で通信するためのシステム）まで積んでいて、ネットワークゲームまで作る／遊ぶことができるようになっている。

と、こうなると、カルト的な人気がどうとかではなく「さすがにゲームの一流メーカー。きちっと作ってくるなあ」と思うわけなのだが、このドリームキャスト、それ以外にも、今までのセガのハードと比較して「セガらしからぬ」ところが目立つハードなのも事実なのだ。

まず、今までのセガが出してきたハードは、ＳＳを筆頭に、メガドライブ、マークIIIなどなど、ともかくどれもこれも最初のソフト群がセガのアーケード資産に頼ったものばかりだった。例えばＳＳでは、当時人気絶頂だった『バーチャファイター』シリーズの移植が目玉だったし、メガドライブでは、やはりアーケードで人気の高かった『スペースハリアー』の続編と『獣王記』、マークIIIでは『ハングオン』といったように、だ。

また、新ハードの立ち上げ時だけではなく、古くはマークIIIの『ファンタジーゾーン』や『スペースハリアー』あたりから、メガドライブの『アフターバーナーII』、『スーパーハングオン』、ＳＳの『バーチャファイター２』、『セガラリー』などなどのアーケードからの移植作品群が、そのハードの人気を支えてきたのは間違いのないところだろう。

こうしたアーケードの、特に大型体感筐体シリーズや『バーチャファイター』シリーズの人気が、セガの技術的なイメージや、カルト的な人気を作り上げるのに一役買ってきたのだから、これも当たり前の話なわけだ。

ようは、良くも悪くも、「アーケードゲームのセガ」のイメージの延長上として、今までのセガの家庭用ゲームマシンはあったワケ。「アーケードのゲームがおうちでプレイできます」がセガのゲームマシンのイメージであり、アーケードのユーザーを、コンシューマハードのユーザーの基礎と考える作り方、売り出し方をしてきたわけだ。

しかし一方で、この「アーケードのゲームが目立つ」ということが、ハードの人気を支えるユーザー＝アーケードのゲーマーという図式を作り、最低限でも売れる台数が見込めるという非常に大きなメリットとともに、アーケードゲームにどうしてもつきまとうマニアックなイメージや単純にゲームが難しいというイメージもハードに与えてしまい、ゲーマーはついてきてくれる代わりに、一般的なユーザーの獲得が難しくなってしまうのだ。ようは、（ＰＳのように？）大きく売るためには「カルト的な人気」が邪魔をしかねないというわけだ。

ところが、今度のドリームキャストでは、この今までのセガのイメージからすると、かなりかけ離れたソフトが並んでいる。

まず、セガ自体から、今のところ出ているラインナップにアーケードからの移植作品がない。あるのは、家庭用から出てきた人気キャラ・ソニックを配した『ソニックアドベンチャー』と、映画とのタイアップを狙っている『ゴジラ』。いくらなんでもアーケードからの移植がないというのは信じられないし、確実な売り上げが見込めるのはたしかなのだから、１本ぐらいはあるのだろうが、その発表をまだしていないということ自体が、今までのセガと違うのは明らかだ。しかも、ＯＳを積んでＰＣゲームからの移植が楽になるようにしたりと、アメリカのソフトハウスまで視野に入れた戦略を取って、全世界を相手に勝負に出ようとしている。

これが吉と出るか凶と出るかはわからないが、少なくとも、今までのアーケードの資産に頼る戦略を捨て、セガが何か新しいことをやろうとしているのはたしかなことだろう。

あの湯川専務のＣＭは個人的にはあまり好きではないけれど、ドリームキャストが新しい何かを見せてくれるかもしれないと、期待している今日このごろなのだ。

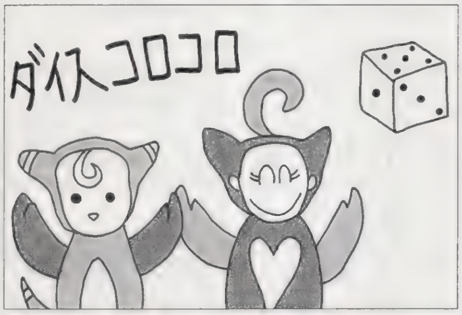
iMacだって、順調に売れてるみたいだしね。

★偶然性と必然性を求めて〝ダイスコロコロ現象〟!

今年の夏の高校野球は「横浜高校」がメチャクチャに熱く、とってもおもしろかったです。

特に印象に残ったのが、準々決勝の「横浜高校×PL学園」。延長17回、3時間半に及ぶ熱戦の末、横浜高校が勝利して、なんと16年ぶりにベスト4へ進出! 17回の先攻、横浜高校が2ランホームランで2点入れて……結局これが決定打となったのですが、そのとき投球練習をしていた「豪腕」松坂投手の目には涙がキラリと光っていました。250球を投げ抜き、これで勝てると思いホッとした瞬間の涙だったのでしょうか? 負けたPL学園の上重投手のさわやかな笑顔とは対照的だっただけに、深く心に残りました。

ほかに印象的だったのが、準決勝の逆転勝



イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK! 高校野球とダイスコロコロもOK(笑)。

利。ここでもまた、戦い抜いた松坂投手と明徳義塾の寺本投手が肩を抱き合うシーンには泣かされました。

そして最後には、18年ぶり2度目の優勝をなんとノーヒットノーランで飾ってくれた横浜高校……何年ぶりかなぁ? こんなに一生懸命、高校野球に見入って……と思うくらい、今年の高校野球は「横浜高校」のおかげですばらしかったです!

さて、夏を惜しみながらのゲームレポートは「XI」の第2弾。私、クーラーの効いた部屋で、ダイスをコロコロ転がしています。……あ、最近オンエア中の「XI」のTV-CMはもう見ましたか? 「ハッピーワン」の連続連続で、すべてのダイスを消してしまう大技を披露しているあのCMですよ! これには思わず絶句……あんなのやってみたい!! きっとすっきり気分爽快だろうなぁ……一度でいいから「XI」でそんな気分を味わってみたいものです。そのためには4種類のゲームモードでせっせと腕を磨くのみ!「トライアルモード」でとことん時間をかけて基本から学んでいきましょ。

こうして、ある程度うまくなったら「パズルモード」に挑戦! これはかなり頭を使います。どこまで頭をやわらかぁ〜くできるかが勝負どころ。さらにステージをクリアしていくと、どんどんステージが増えていくぅぅ! 時間がいくらあっても足りないほどです。

究極のところ、「XI」って偶然性と必然性の両方が楽しめるゲームだと思うんです。きっとそれが飽きない〝ダイスコロコロ現象〟にハマってしまう原因なんでしょうね。かくゆう私も飽きることなく、今日もあのCMの技を目指してダイスをコロコロコロしてます。コロコロコロコロコロ……。

特別企画 データで見るDPS 最終回

●マジメに読者アンケートを読んでおります!

最終回となる今回は、読者アンケートの設問「意見・感想を書いてください」で書かれた読者のみなさんの回答の中でちょっと変わったものを紹介していきましょう。

「当たるよね、きっと」(4歳・女)

読者アンケートは、読者のみなさんの声を聞くと同時に「読者プレゼント」でもあるので、「プレゼントを当ててください」と書いてくる方がけっこういらっしゃいます。しかし、こういうことを書かれても、プレゼントの当選者は厳正な抽選の上で決められてますので、あまり効果はありません。申し訳ありませんが、さらによりよいDPSを作るため、「意見・感想」の部分には、ご自分のご意見・ご感想を書いてくださるよう、お願いいたします。ただ、この方の場合、ほかの方と違うのは、たぶんお母様が代筆してらっしゃるだろうということです。お母様、今度はお子さんの名前でなくご自分の名前でアンケートを出してみてはいかがでしょう? もちろん、そのときはご自分のご意見・ご感想をよろしくお願いいたします。

「ニントスハッカッカ! ヒジリキホッキョッキョッ! 小松政夫語録」(24歳・男)

東京ローカルですが、現在、テレビ東京で超絶賛大好評放映中(希望)の番組「いたずら電撃隊」の電撃親分こと小松政夫さんのギャグをアンケートに書かれましても……それだけならまだしも、この方の場合、これ以外書いてありませんでした。今度は小松政夫語録でなく、ご意見・ご感想をお願いいたします。

「どの週刊誌よりもわかりやすく、おもしろいです。この調子で!」(29歳・男)

ありがとうございます! 隔週誌のDPSをどの週刊誌よりもおもしろいといってくださるとはっ! 一見、間違えているようで、実は違うという深い感想でした。

「ちょっとエロいところが少なかった」(17歳・男)

DPSは老若男女、すべてのPSユーザーのためのPS専門誌です。PS専門誌ですからPSのことがメインなワケで、「エロ」を売りにしているワケではありません。そういうものをお求めの場合は違う雑誌、メディアをご覧ください。力になれず、申し訳ありません。

「ここだけの話……もっとエロく! ただし、表紙はそのままで」(14歳・男)

……くり返しますが、DPSは老若男女、すべてのPSユーザーのための専門誌です。ただ、この方の場合、「表紙だけそのまま」というのが、「思春期の少年の心」という感じがいたします。しかしながら、力にはなれません。違う雑誌、メディアをご覧ください。

「チラリズム増やして」(15歳・男)

ここで問題なのですが、これはどんな「チラリズム」なのでしょうか? このご意見では、増やすにも増やせません。今度はどんなチラリズムなのかを教えてください。もしかしたら増やすことができるかもしれませんし。

「ぼくは小学6年生なのですが、『やるドラ』シリーズがほしくてたまりません。買ったらヘンですか? お店の人とか気になって、なかなか買えません。どうしたらいいですか?」(12歳・男)

「やるドラ」シリーズは、厳正なSCEIのチェックを通ったアニメシーン満載のAVGです。恥ずかしがらずどうどうと買ってください。大丈夫です!

「PS本体ともっと長く、仲良く暮らせる方法が知りたいです。すぐにさぼるのです、ウチの本体」(19歳・女)

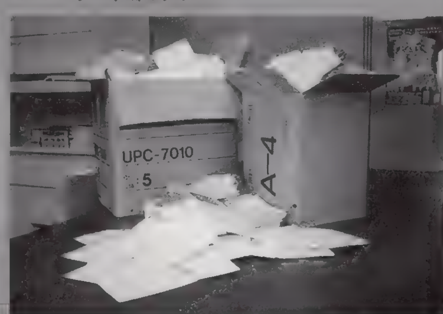
仲良くしたいからといって、あまりにも長い時間いっしょにいると、相手がごきげんナナメになってしまうというのはよくあることです。さらに、サボるからといって酷使しすぎても、相手の心はますますあなたから離れていってしまうでしょう。ほどほどにつき合ってみてはいかがでしょうか? それがベターだと思われます。

「あの「電撃レビュアーズ」って、本当にあんななんですか?」(18歳・男)

「あんな」というのは、非常にあいまいな言葉で、こちらは何を指して「あんな」とおっしゃられているのか推測するしかありませんが……あんなだと思います。

「早いとこ、「電撃コラムス」に空いた穴を埋めてほしいです」(23歳・男)

穴ではなく、特別企画だったのですが……次号からは、あっと驚く人の連載が始まる予定です。どうぞご期待ください! 本当ですっ!!



▲編集部には毎号何万通と「読者アンケート」が戻ってきます。

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★今回はちょっと自然のお話を……

つきあいの長いエディターが、海水魚の飼育にハマって約1年になります。「おもしろいから始めない？」とさんざん誘われましたが、これ以上趣味を増やすと収拾がつかなくなりそうだったので、丁重にお断りしていました。ところが、別の知り合いがやはり海水魚の飼育にハマっていて、大きな水槽に買い換えたのです。そこで古い水槽の処分に困って、私に「システムができあがっているのを全部あげるから……」と口説き始めました。2カ月にわたる両面攻撃に加えて「タダ」という誘惑にも負けて、先月ついに海水魚飼育に手を出してしまいました。難しいといわれる海水魚水槽のセットアップですが、ベテラン陣の懇切丁寧な指導もあって、難なくスタート。水質の変化に敏感で、飼育が難しいとされるサンゴ類も入っていて、とても始めて1カ月足らずの素人の水槽とは思えないできばえになりました。

こうした海水魚に限らず、なぜだか私の周りには「その道の達人」が多くて、いいんだか悪いんだか、あっという間にトップレベルの環境ができあがることがしばしばあります。パソコンでは「マック界では知らない人はいない」といわれる有名なマックコレクターが師匠で、「パソコンやるならマックを使いなさい」と、まだマックが高値の花だった頃にポンと1セットくれたのが最初でした。

「その道の達人にもらったり、格安で譲っていただいたりしてスタートする→当然すぐにベストな環境ができる→結局ハマって次々に買い揃えたり買い換えたりして雪ダルマ式にお金がかかって……」というのが今までのパターンです。分かっているだけに今回はある程度でガマンしようと思っていたのですが、今週末はもう一回り大きな水槽を買いに行くことになりました(涙)。……我ながら学習能力ありませんねぇ。

海水魚飼育を始めて、今まであまり気にしていなかった生態系の仕組みというのが少しずつ理解できるようになりました。従来の海水魚の飼育では、ろ過槽内でバクテリアを繁殖させて不純物を分解除去し、不足する微量元素を化学薬品で補充する方式が主流だったそうです。ところが、最近では水槽内に「ライブロック」というサンゴ礁に棲んでいる微生物が付着した岩や砂をセットし、自然と同様の環境を再現して、中に棲む生物の相互作用によって水質を保ち、ろ過槽を使用しない方式が広まりつつあるようです。

「ライブロック」にはろ過に必要な微生物や光合成生物などがいて、魚が汚す水をキレイにすると同時にエサとなる動物性プランクトンの供給源になります。ですから、このサイクルがうまく稼働すると、ほとんど掃除をしたりエサをやったりしなくてよくなります。

こう書くと簡単に聞こえますが、海水魚はとてもデリケートな生き物で、ほんのわずかな水温の変化や、微量元素のバランスの乱れであっという間に死んでしまいます。元素によっては数千万分の一といった単位の変化しか許容されません。水質のバランスを安定させるのに、従来式だとろ過槽のバクテリアが安定するまで1〜2カ月、新方式だと4〜5カ月かかるようです（ウチではすでに安定したろ過槽ごともらってきたので苦労してませんけど）。

余談ですが、こう考えると人間ってかなりアバウトでがんじょうな生物ですね。熱帯から北極圏まで生息できますし、相当汚い都会の空気でも生きてますもんね。

こうして水槽内の自然のサイクルを勉強しているとき、ふとゲームソフトも同様に上手なサイクルのさせ方があるんじゃあないかな、と思うようになりました。え、話の展開が強引だって？　まあまあ、そこはＤＰＳなんですから（笑）。

現在のソフトの発売数は、どう考えても過剰な状態にあるといえます。これだけの点数のソフトが発売されれば、すべてが均等にユーザーの目に触れるというワケにはいきません。専門誌として豊富な情報量を誇るＤＰＳでも、紹介しきれないソフトが出てくる現状です。数ページにわたって大きく取り上げられるのが10タイトル前後、これに続きものなどを合わせても、目につきやすいのは20タイトルくらいでしょうか。

発売前に実際に体験できるチャンスも非常に少ないですね。大手メーカーの大作ならば販売店の店頭デモやＤＰＳ増刊で体験できますが(←ヨイショ！)、ほとんどの場合、買ってみるまでは体験どころか「おためし」程度のプレイすらできないのが現状です。

私のように仕事でゲームに接していると、評価などで週に5タイトル以上プレイすることもありますが、それでも画面を見たことがないソフトの方が圧倒的に多いくらいです。ですから、一般のユーザーが「話題の大作」以外のソフトを購入するのは相当勇気が必要だといえます。

このあたりにソフト流通の活性化を図るための、大きなヒントがあるような気がします。予定より1回延びてしまいましたが、次回ではこの問題を考えながら中古流通のシリーズを締めてみたいと思います。

■「もらった」といえば……先日も知り合いでＤＪや音楽評論家としても有名なある人と「最近はあまり音楽を聞いていない」と話したそのあと、いきなりＣＤを700枚（！）も送ってきてくれました。友人・知人にも分けて、残りを仕事をしながら少しずつ聴いていますが、まだ300枚くらいが未開封……。いつになったら全部聴き終わるんだろう？



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

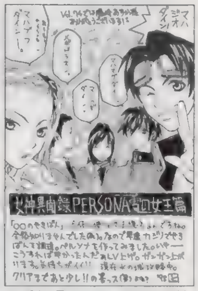
秋だ！ 9月だ！ 全員集合！ な〜のだ。もっくんは記憶喪失でリハビリしてるし（夏休みのドラマ再放送の影響）。千葉TVのSDガンダムの終わり方はかなり酷い。

PSの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買って、グランプリに参加してやるぜ！ 次のしめ切りは9月21日だ！ と、最近毎号書いてあっても許してくれてるＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ぐー！

S・RPGはいいよね。なんといってもコマだから。コマ。ひとつひとつ動かして、敵を倒すあの快感。基本的に1人を多人数でボコ殴りするのが定番だからね。少しずつ敵の戦力を減らしていくのが気持ちいいよね。その気持ちよさったら電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷が略して「DPSど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックを読むことよりも気持ちいいこともあったりなかったり。というわけでボクは今日も朝から戦おうと思うのです。とりゃぁ！　ペシペシペシ。

食欲の秋に向かって第一歩 フレッシュなお肉を描く！

まあ、何事も描いてみないとわかりませんから……ってわかるわ。意味無いって。お肉は



▲愛知県　とものさん：雪の女王編はソレでなくとも難易度高いですからね

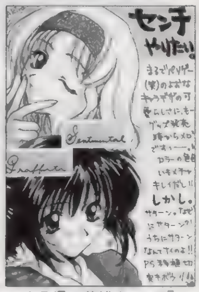

▲大阪府　あんこさん：コスプレですね。意外に似合うのがポリタン（笑）



▲徳島県　佐倉でんさん：「魔人学園」いい感じです。3回は楽しめます

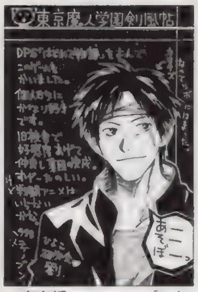


▲埼玉県　十槻久也さん：続編かと思いますよね。編集部でもそんな意見が……。



▲大分県　英桃さん：「センチJ」楽しいですよ。恋愛TBLですが


▲栃木県　めもるんさん：「ワーネバ」に恋愛をたっぷり盛り込んだ感じです

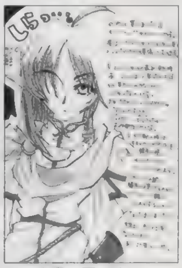


▲東京都　スティーブンさん：あまり見ませんよね。「藤丸地獄変」のようで

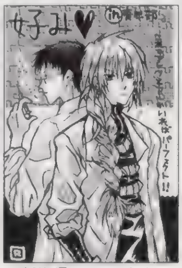


▲京都府　乳酸菌8号さん：ゲームではどうなるんでしょう？　ねぇ？


▲神奈川県　想あたみさん：初めてプレイする人も操作できますしね


▲栃木県　霧原涼さん：男ファイターは…アゴがパーンじゃないのが……


▲岡山県　水鶏さん：半ズボン状態ですからね　彼　わんぱく？



▲新潟県　RATAさん：注射打たれたいのですね。ブチュッとな（笑）


▲大阪府　パラノイアさん：バイトしないとお金無くなっちゃいますから。

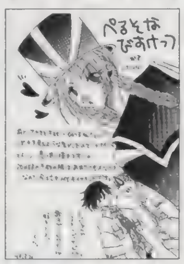


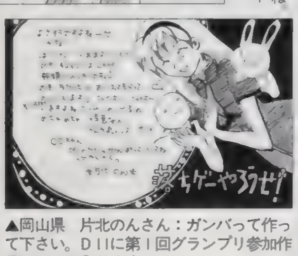
◀千葉県　S・風雅さん：元祖乳よせホーズですからマンガ雑誌のグラビア系は　アヤセはポラロイド写真＋落書きとかが似合いそうですよね

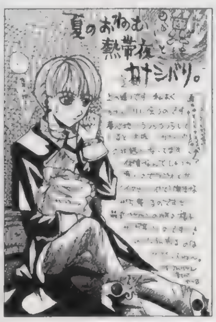

◀岡山県　綾千さん：ドキドキしてくると間違えやすいですよね。ACTだからその辺慣れなきゃいけないんですけどね



▲三重県　乙坂君比古さん：渋い職業ですよね　いい感じです


▲鹿児島県　さうりさん：もったいないですよね　潰しちゃうのは


▲岡山県　片北のんさん：ガンバって作って下さい。D11に第1回グランプリ参加作品のデータ入ります。



◀埼玉県　真紅ろみさん：学ランのコスプレは結構恥ずかしくないですよね。女の子が着てもバッチリですし


▲宮城県　白河風雅さん：まあ、ケダモノですからねぇ。最初動かないし


▲埼玉県　JMタケシさん：ちょっと怖いですが、気を付けて下さい

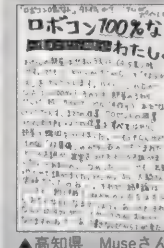
「私、今年受験生です。うちの親は「好きなようにしていいよ」と言ってくれているので気が楽なのですが、親友のYちゃんの家はかなりというかスゴクキビシイです。家庭教師に予備校。学校と合わせて、毎日が勉強漬け。少しでもサボろうものなら2時間以上説教されるそうです。当然好きなゲームもできません。最近、Yちゃんが逆ギレしそうで怖いです」東京都　檜橋慎二郎さん：

どんないい学校に行っても一生いい生活ができるワケじゃなくなってきた現在（汚職とかリストラとかイロイロありますよね）、受験＝進学は昔ほど威力はなくなってきています。とはいえ、まだまだ、学生に重くのしかかる現実なのも事実。避けて通れない人が多いコトでしょう。家庭環境が許すなら、なるべく長い時間学生をして、勉強はもちろん、バイトしたり遊んだりした方が将来に対して自信がついたりもします。絶対ムダにはなりません。肩書きよりも、何年間かの学生生活の方が貴方の味方になってくれるハズです。と、できるなら体験しておきたい学生生活ですが、状況によっては有無を言わさず社会に出なければいけない人も多いワケで、その点ではYさんは恵まれているのですが……無理矢理っていうのは厳しいですよね。ハガキからだとなぜ、Yさんの御両親がそこまでキビシイのかは判りません。ですが、きっと、何か思うところや、理由があって勉強しろとうるさいのだと思います。1度その辺をよく聞いて、深く話し合うのもいいかもしれません。もしもYさんが受験勉強を得意としていないのに（受験偏差値が高い＝賢い、ではないですからね）成績だけを気にして、そういう状況になっているのなら、なおさらです。確かに受験勉強は大事かもしれませんが、無くても先には進めます。「それしかない」という強迫観念は独りよがりになりがちですから。まあ、何よりも「受験勉強」だろうが「社会勉強」だろうが、勉強と名の付くモノは自分がやる気にならなければ、意味がないモノだと思われます。上の学校へ行って勉強するためでも遊ぶためでもかまいません。とりあえず、自分の意志でガンバるのが大事でしょう。あ、こうやって気合いを入れなくても「なんとなく」受験できそうな人はソレはソレでアリです（笑）。超個人的な戦いですから。その人ごとに戦う理由は違うのです。DPSどに投稿してくださっている読者様の中にも受験生はたくさんいます。各人各様ガンバっているのがハガキから感じられませんか？　どうせなら夢に向かってガンバれるのが気持ちいいですよ。きっと。

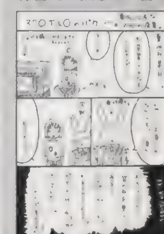
ロボコン0点な人

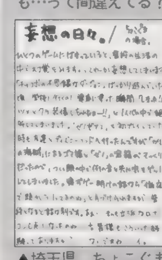
いろいろあって最近アレです。まぁ、人生いろいろ　（ほ）

9月は期待していたゲームが続々発売されます。おもちゃの出費が洒落にならなくなってきた（詳しくはノドネーム参照）ので、割と厳選しなくてはならないです。取りあえず外せないのは「メタルギア ソリッド」それから「ポヤッチオ」と「御神楽少女探偵団」ですかね。っていうか、この3本は特典につられてつい予約しちゃったというか。「メタルギア」以外は仕事でプレイしているから、本当は別に自分で買う必要はないんですけど。やっぱ予約して特典ゲットでしょう。ちなみに「ポヤッチオ」も「御神楽」も個人的にはかなりお薦めです。客観的にはレビューでも見てもらうとして、主観で言わせてもらえばキャラがもう最高にイケてます。とくに「御神楽」にはかなりやられました。ちょっとしもぶくれな巴ちゃんが可愛くてもうラブラブな今日この頃だったりします。あとは「サンパギータ」。やるドラで一番期待してたんですが、やり込むつもりはないんで編集部で遊ばしてもらって良しとするかなぁとか思ってみたり。でも、実際に発売されれば買ってしまいそうです。これまでのシリーズも持ってますしねえ。



▲高知県　Museさん：楽しいですよね。模様替えの仮想並べ替え。


▲東京都　芹沢ユナさん：まあ、少ないよりも…って間違えてる？



▲埼玉県　ちょこぐまさん：心の中で絶叫！で良かったです。

てしまったのでした　新宿へいくたびにさらやホビー館に立ち寄り、最近では中野をぶらつくことも多くなりました（家からだと秋葉原より近いし）はたして、ここで止めるか、開き直って突き進むか、岐路に立たされています　なんか、今更って感じもするんですけどね　しかしすでにワケの分からないアメトイ関係で随分金使ってるしなぁ　完全に見た目で買ってきて、バリバリ開けて、挙げ句ブリスターや箱は捨てちゃうから、本当にワケわからないのがなんとも。ただ、分からないから幸せということもあって、変に知識をつけちゃうとさらにハマっていきそうで怖い　なるべく雑誌や玄人さんの意見は聞かないで、実際に見てコレと思ったものだけ買っていくようにしてます。海外モノ以外では、ヒーロー系のアクションフィギュアとかにも手を出してます　この辺はさすがに高くて大変です　（続く・ほ）

ポヤッチオ　はまさにドキドキ。予約しないと。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK、良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、ハガキとは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

ワンフェスリポート：今年の夏は、予定通りトイ関係を回っただけでした。ガレージキットはざっと見ただけ。なにせ前日にパソコン買って大出血したばかりなので結構慎重です。とりあえず前々から探していた変身サイボーグ獅子王凱と命のドール。あと小物を入手しただけでした。ちなみに命は先行発売のセーラー服バージョン。GGG制服バージョンは私が見たものは1万5千円の値が付いていたので見送りました。あとで聞いたら5千円で売ってた所もあったそうで、チト後悔。それにしてもおもちゃは奥が深くて大変です。あれはいつの頃だったろうか、何気なく立ち寄ったさく○やホビー館。ゲームを見に行ったとき、ふと2階に立ち寄ったところ、アメトイのケタ外れな安さにビックリ。「この値段なら洒落でいくつか買ってみてもいいな」と思って手を出したのが運の尽き。あれよあれよの間におもちゃの魅力に取り憑かれ……

原稿……また忘れたね　あんなに忘れないでねって言ったのに。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

前号で俺は夕方になると眠くなるという話をしたけど、現在は夜８時頃になるとおネムになってる次第。おかげで今週の「GTO」見逃しちゃったじゃねーかよ、この野郎。　（中）

ニュースのお天気コーナーを担当する、いわゆる「お天気お姉さん」もイイと思う今日この頃。皆さんいかがお過ごしですか？　現在のお天気お姉さん３強は、個人的には以下の３人。今号は前振りもオチもクソくらえだからな、みんな気ィつけろよっ!!

■伊藤由希子（テレ朝／やじうまワイド）

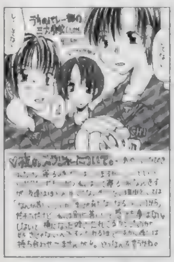
通称ユッコ。大石恵を出しているだけあってか、テレ朝は質が高い。美人度は３強中１番で、中でもふっくらしたリップにエッチな印象が強い、悪女予備軍。非常に合格である。ただ、いつも体型がわからない服装なのと、肩幅が広そうなのが気になる。将来太るかもしれんので、彼女と結婚する人は気をつけようね。お兄さんとの約束だよ。

■松尾紀子（フジ／スーパーニュース）

本職はアナウンサー。歳はたしか40前だよな。中流家庭の上、２児の母、夫は単身赴任中という設定が似合いそうで、俺様の中のお米屋さんマインドを刺激しそうであるな、ウン。あたしゃああいう人に朝やさし〜く起こされてみたいよ。これが元気者の岡江（久美子）さんだと「ホラ、起きて起きて!!」ってな感じに叩き起こされそうだ。それもまたよし！

■藤井千佳子（ＴＢＳ／夜８時前の天気）

森田のオッサンの影に隠れて目立たないけど、目がクリッとしててよい。顔のパーツの配置が瀬戸カトリーヌ（ハウス「ピュアイン」のＣＭに出てる女）に似て、ちょっとバランス悪いのが欠点。

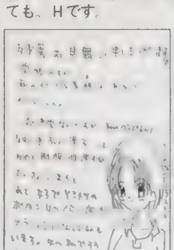

▲青森県　くめた夏緒さん：苦しいモノだとよく聞きますが……。



▲愛知県　山口27号さん：足、大事ですよね。腰からのラインも大事です。


▲広島県　お茶さん：下着ですからねぇ。どう見ても、Ｈです。


▲埼玉県　七芽さん：若干浮くんじゃないでしょうか？　真相は？

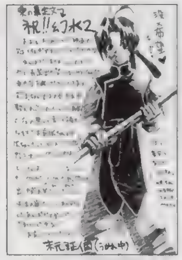

▲長野県　丸山１号さん：Ｙシャツボタン４つ外しはドキドキです。


▲和歌山県　太一さん：兄と妹、仲がいいとかなりステキな感じです。


▲千葉県　彩軌彼方さん：まあ、ミニスカでもパンツは見えませんから。


▲東京都　岡崎天乃さん：基本はＡＶＧ。Ｓ・ＲＰＧというには少々……。


▲静岡県　テツコさん：家で遊ぶにはまあ、ソコソコなんですが……。

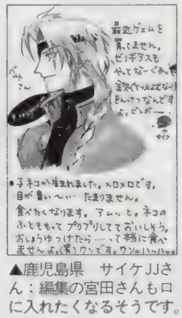

▲京都府　末元証個さん：あまりにも熱い思いがほとばしってます（笑）


▲石川県　萩野某さん：まあ、デキの悪い子ほど可愛いっていいますし。



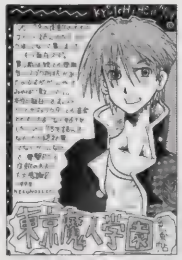
▲大阪府　えんぢまるさん：面白いですよね。実は原作はアレなんですが。


▲山口県　霧葉みしてぃあさん：長そうですよね、召喚術使うと。ブルブル。


▲鹿児島県　サイケJJさん：編集の宮田さんも口に入れたくなるそうです。


▲愛知県　北原健光さん：お買い得。安くてステキですよ。やはり


▲東京都　ハー子さん：好き嫌いはありますが、いいゲームですよね


▲山口県　深坂猫ノ助さん：いいですよね。もう、学生好きにはメロメロ？


▲福岡県　蒼月さん：大阪にはもうキャラクターグッズが……ウソです

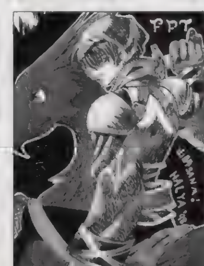

▲兵庫県　清水麻子さん：衣装がもう気持ちいい感じです。ブワッ！

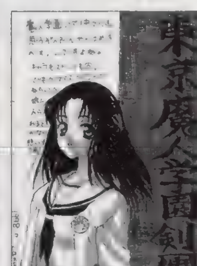

▲富山県　藤沢直弥さん：オバカさんですからね。３人とも。いい味です。


▲栃木県　翔揮さん：僕って……と突っ込みたくなる関係なのでした。


▲茨城県　小見幸子さん：また悲惨なストーリーらしくて……もう

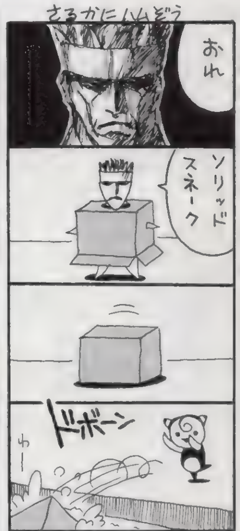

◀新潟県　葵龍ひなきさん：夢を語ることは決して恥ずかしいコトじゃないと思います。語ったことが貴方の力になれば、それはもうステキなコトじゃないでしょうか？　これぞハガキの力です。きっと。


▲三重県　東本夕夜さん：チョコボに乗れるのは感動しましたよね。もっと便利でも良かったんですが。



▲千葉県　狭霧ひろさん：悲しいですよね。あれ、ムズかしいんですよ。イベント起こすの

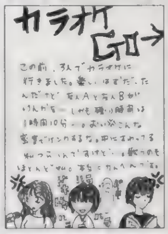
まんか　風上旨　「どうしてそうなったのかは聞かないことにします



★★ゲームライター講座★★

「ゲーム制作とゲーム雑誌制作、どちらがステキなんでしょうか？」茨城県　マサルーキさん：

どちらもステキだと思われます。たくさんの人間が何かひとつのモノを作る仕事っていうのは基本的に楽しいですから。雑誌の方が制作期間が短いので、結果がすぐ出る感じがするくらいですかねぇ？



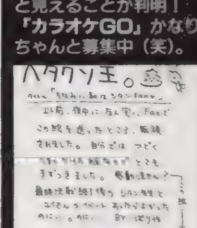
◀静岡県　黄ふよさん：密室でケンカは気まずいですよね　かなり仲良くしましょうね（笑）？

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

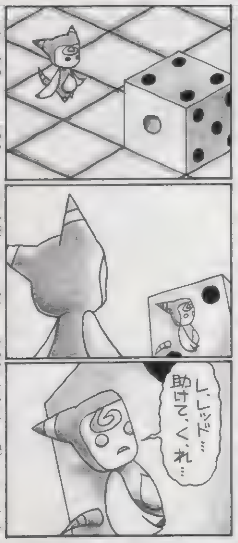
「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲神奈川県　ばり作さん：ダバダバな感じです。

賞品説明でーす。各賞品が何ホイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるフレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

「メタルギア」も「ポヤッチオ」もいい感じですが、個人的にはＳＳの「ブラックマトリクス」な気分。なぜなら、売り切れで秋葉原中探しても（う）（平）が買えなかったから。なんか人がやれないソフトを楽しんでる自分がとてつもなくステキ……っていうのは実はウソ(笑)。ゲームでもなんでもそうなんだけど、多人数でやった方が楽しいに決まってるんだよね。『Gジェネ』も（う）や（平）やライターのＺさんがやってたから最後までプレイした気がするし。まあ、発売元が元なのでそのうち、いつの間にか売ってると思うんだけど……。（魔）

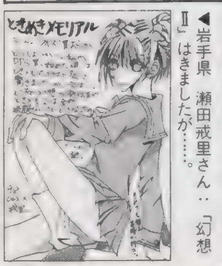


まんが 田中まさし（あぁ……Gロボの続きは……いつ……終わってないですよね）・イラスト・NDO

ランキング発表

415：山師
410：週末の怪人
385：ごちうり
380：のぶすけ
355：RATA
350：柴田恭子
345：矢渡
335：水鶏
325：TOMY
310：離瀬ユキ
305：むにゃん
300：佐伯まさめ
295：田中将司、はせがわ皐仁
290：祥人
280：紅月朽葉
275：東本夕夜
265：雨宮五月、瀬山たみ
260：リンチンチン
255：S・風雅、パー子
245：クラゲ２号、小見幸子
：走馬あづみ、都賀行宏
：みなみ流水
240：卯月渉、NAKO

●220：いわきゆーし、●215：ちったん、●210：暮新、とりお、櫻璃、●205：如月二月、太一、●200：哀原斑、北原健光、スティーブン、日向ラジヲ、ホルヲ、山口27号、●190：えんぢまる、広瀬川秋人、●185：ねこ香織、●180：いふじこう、卯月零哉、●175：遊佐サルサ、●170：めもるん、●165：如月龍牙、眠るカバ、パグ12匹、深野樹里、真宮まゆ、●160：香月りん、小林恭介、●155：想あたみ、楽柚、●150：市藤にたか、カジサトコ、谷川蛍雪、檀月子、藤神哉也、●145：彩軌彼方、清和日和子、十槻久也、ともの、速瀬宵、●140：いちがやまみ、古川緋色、●135：ＳＡＴＯＭＩ、辻槻景太、藤野ケイ、●130：浅薙柚椰、くめた夏緒、十月若依、●125：綾千、飯鋼、日向アキラ、杜漣司、●120：麻宮透、有栖川恭、ユドウフ、●115：荒河カヨコ、樹塚智、牛ぎゅう、高橋智子、天海十流、成瀬祥雄、HAPPY


◀岩手県　瀬田戒里さん：「幻想Ⅱ」はきましたが……。

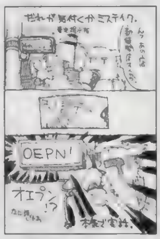

◀愛知県　斤范絵杜さん：「アザアザ」楽しいですよね。


◀岩手県　連珠さん：慣れてしまえばどうにか……ですよね。愛です。


▲宮城県　蘭丸さん：ルーペがあると便利ですよ。本当に（笑）。


▲東京都　流河零さん：かなり怖いですね。止まる直前？

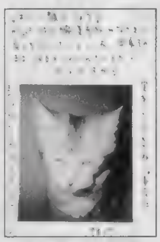

▲神奈川県　茗莉さん：好感度上がります。吸われても。

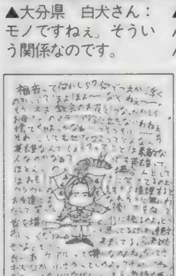

▲神奈川　MEGA-DOGさん：慌てて直すんでしょうねぇ。

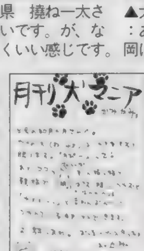

▲大分県　白犬さん：モノですねぇ。そういう関係なのです。


▲長野県　撓ね一太さん：無いです。が、なんとなくいい感じです。

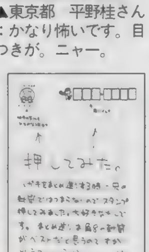

▲大阪府　ベータさん：あったでしょう。山岡はもっと若い？


▲東京都　平野桂さん：かなり怖いです。目つきが。ニャー。


◀三重県　朴念仁さん：こんなコト考えてちゃ……マズイんじゃあ……。


▲長野県　丸山１号さん：気持ちいいんですね。かなり。


▲福岡県　毛の雲さん：落ちゲー作って下さい。お願いです。


▲鳥取県　遊戌さん：さりげないオシャレ、大事です（笑）。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは9月14日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。ボクとキューの前に３人の騎士が立ちはだかる。そしてボクは呪文を唱え、敵本隊をなぎ払った。

「その威力や残虐性故に外法とされた様々な術式……中でも召喚術はその威力と使い難さから、ある意味わしら術士の憧れじゃからのう」

大賢者でも使えない術。とりあえず閃くままに使ってはみたモノの……威力は絶大だ。

「業雷八頭竜業禍炮（グラビアートヴェイパー）……か。伝説の技をこの目で見れようとは」

「確かに伝説……ですね。威力を最小にしてアレですから」

笑うつもりが……口元が妙にひきつる。ちゃんと自分を制御できていない……。

「最小……じゃと……」

その場が凍り付くかのように、誰も言葉を発しない。いつの間にか大賢者のさらに後ろ……ギルド議長、紫の神官マーフィアが、ボクの虚ろな表情を睨み付けていた。

「これで、おしまいですね。ボクラは行きます。ギルドに対して別に敵対するつもりはないですけど……今回のように仕組まれて、気持ちいいワケがない」

議長が近づいてくる。

ドサッ。

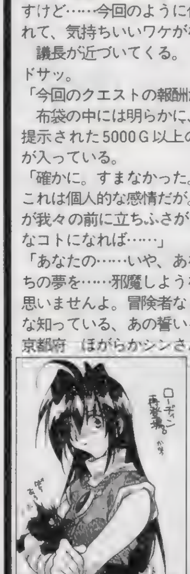
「今回のクエストの報酬だ」

布袋の中には明らかに、当初提示された5000Ｇ以上の報酬が入っている。

「確かに。すまなかった。が、これは個人的な感情だが。キミが我々の前に立ちふさがるようなコトになれば……」

「あなたの……いや、あなたたちの夢を……邪魔しようなんて思いませんよ。冒険者ならみんな知っている、あの誓いを」

京都府　ほがらかシンさん：



◀山形県　十河さん：もういるはずです。次は？　どんな展開に？

ハードの神様の犬Σ

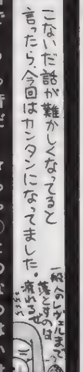
２年連続で北の大地を踏みしめました。旧友に「また来年も来いや〜」と誘われたので、またお邪魔しちゃいそう。でも、今年の北海道は天候が悪くてガッカリ。しかも、東京は帰ってきてからのほうが暑いっちゅーじゃないですか！　どうやら時期を間違えたようです（涙）。（犬）

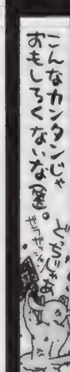
前号（といっても１カ月近く前ですが）、通販品の指輪が抜けなくなって以来「なぜハマった指輪が抜けなくなる？」かについて犬レベルのバカな知力で考えてみました。おかしいと思いません？　指に入るくせして抜けないなんて。オレって女性並にキャシャな体格なもんで、指も細いんですよ。で、品の指輪が薬指にハマったのですが（苦笑）、どうやら関節の部分に肉と皮が集まって指輪の抜け道を太くしてしまうのが原因らしい。すみませんね、あたりまえなことで。なにせ、婚約、結婚指輪とは縁がない寂しい人なので貴重な体験だったんですよ。あ〜あ、振り返ってみるとロクな人生じゃありませんな。まさに「人生ゲーム」です。

と、どうでもいいことを考えていたら、もう９月ですね。「マサルさん」はこれから買うとしてナデシコ劇場版はまだ観てないなぁ。これから観にいって生フィルムをゲットしなくちゃ（あぁ神様、ルリルリのが当りますように（苦笑））。あと、ドラマやアニメが終わっちゃう時期ですな。只今「トライガン」と「サイレントメビウス」のラストにドキドキしてます。そういえば、映画「ＰＥＲＦＥＣＴ　ＢＬＵＥ」って劇場ではモノラルだったんですね（ＬＤやＤＶＤはドルビー）。どおりで音が動かなかったわけだ。視聴覚室みたいなホールだったし。……ガッカリ（涙）。ボキ。

★ハードのネタがありません！　開業しようかな★

今年は、関東圏のダムの貯水量が満タンに近いらしいですが、コンシューマハードのネタは枯れちゃって大変です。今なら、ハードのダムをほじると○ＤＯ、開発コードネーム：テツ○ン、ＰＣ－○Ｘといった残骸がいっぱい出てきそう（苦笑）！　このダムに残骸として記憶される次のハードは何かなぁ？　ちょっと心当たりがあるけど、琵琶湖に沈められそうなので言えませんが…「ハローキティ」は売れそうですね（爆死）。ま、企業として儲かればいいんです。どこかみたいに500万台（公称）売れたけど、真っ赤っかになるところもありますしね。個人的にドリームキャストは成功してほしいですな（って、バレバレだよ犬くん）。……そのドリームキャストですが、高密度ＣＤ（十中八九、倍密度（１ギガ）ＣＤと思われるのですが"高密度"と書かないと殺されるんです）の開発元が前号でも書いた某社インタビューで判明しました。どうやら99.8%の確率で某Ｙ社らしいですよ。ただ、正式発表ではないので鵜呑みにしないでください。あくまで噂だと思ってね。某Ｙ社といえば、民生用ＣＤプレイヤーやパソコン向けのＣＤ－Ｒ、ＣＤ－ＲＷドライブを出荷してますから、この情報が本当でも驚くことはありません。が、今まで音源面での供給しかしなかった某Ｙ社が、ＣＤドライブ（しかも特殊）を作るなんて、少々意外ではあります。しかも、ＡＤＰＣＭ64チャンネルのみのサポートと思われていた音源がＸＧのＭＩＤＩにも対応しているらしい。う〜ん、今回はどこも本気ですなぁ。ということで、今号のネタは難しくなかったでしょ？　魔さん、読者様。





◆今はこれだと思うのです◆

面白すぎですっ！　えっ、何がって？　[illegible]に発売されるＰＳの「アドヴァンストＶ.Ｇ.２」ですよ。前作がアレだったし、パソコン版の「２」を知っている人は「う〜ん」と思うかもしれませんが、ＰＳ版は大幅にアレンジされてます。いわゆる"キャラゲー"と呼ばれる、ゲーム内容はダメダメなゲームではなく、格闘ゲームとして楽しいのです。これ、ホントの話です。特に[illegible]が好きな人にはオススメ！　お決まりのパターンの連続技だけでなく、キャラクターごとに[illegible]のつながりがあったりして、自分で研究すると楽しいです。もちろん（さ）は発売日に買うつもり。みなさんも買って下さいね。

さて「ＫＯＦ98」ですが、どうもイマイチ盛り上がってないようです。オイラも[illegible]と唱えてませんよ。[illegible]使っているラッキー（バスケ兄さん）の[illegible]を紹介します。[illegible]パンチからのバリエーションで[illegible]。オススメは、[illegible]パンチ・レバー前入れ[illegible]キック・ラッキードライバーです。[illegible]のリーチを生かして[illegible]。では、また次回。

っとコレというアイテムが出てからですかね。可莉奈とか。可莉奈とか　可莉奈とか。可莉奈とか（しつこい）。可莉奈とか（だめ押し）。可莉奈とか（おまけ）　ヘッドだけでいいんで、誰か作って下さい（もちろんＰＣエンジン版で）。今後のことでは、タカラが昔参考出展していたルーティが出たら速攻買う予定。アセルスは望み薄なので、ヘッドだけでいいから誰か作って下さい（またかよ）。そうそう、おもちゃの出費がメインになってきたので、カードは足を洗うことにしました。ええ、もうそれはスッパリと。取りあえず未練を残さないため、余剰のカードは（一部を除いて）全部捨てました。もうよっぽどのモノが出ない限り大丈夫でしょう。これはよっぽどのことがあれば大丈夫じゃないってことですが。でもスッキリしましたよ。なんか憑き物が落ちたようだ。別の憑き物が憑いちゃった（しかもたち悪い）けど。（ほ）

うん　読んでてわかったのでよしとしよう。（魔）

「アドヴァンストＶ.Ｇ.２」は評判良いよね。楽しいから当然か。（魔）

パソコンを買い換えたので報告しようと思ったら……。まだ手元にないっていうじゃないですか。困ったもんだ。ちなみにペンティアムⅡの400メガヘルツでメモリ128M、あとは……よくわからん。会社の詳しい人間にお金渡して、作ってもらったもんなので。パーツごとに買い、創意工夫して余剰が出たらそれはあなたのお小遣い　ラッキー（Ⓒマリアねえさん）。とか言っておいたら、余剰は100円だったそうです。でもおかげでかなりのスペックになったようです。さあ、次は自宅でインターネット環境目指します！（ほ）

「今年の夏の体験談です。田舎の親戚の家に遊びに行っていたときのこと、ある日海で女のコと知り合いになりました。性格は明るくて、外見はちょっとぽっちゃりしたなかなかOKな娘でしたが、彼女の滞在は2日間。なんとなくいい感じになった所でお別れになってしまいました。で、新学期。担任が替わりました。新担任の紹介された朝礼で大ショック！　なんと海で出会ったあの娘。まるでマンガというかまんまマンガ。それにしても……22歳だったとは（オレ17歳）。で、今、内緒で付き合ってま～す（お気楽）。大阪府　永見永見さん：

（前のページの続き）さてさてメディコムのアクションフィギュアですが、今のところライダーではXとアマゾン。ストロンガーも買う予定。私のライダー歴はチト遅くてXからです。Xはライダーベルトを買ってもらった翌日にライドルなくして泣いた記憶が……。そういやRXはよく見かけるけど、素のBLACKって無いんですかね。私はただのBLACKの方が好きなんですが（つーかRXは見てない）。あとあと、メタルダーが欲しいですが……やっぱメタルヒーローって難しいのかな。スーツっていうより着ぐるみだからなぁ。でもやっぱメタルダーとトップガンダーくらいは欲しいなぁ。そうそう、キャラクタードールにもぼちぼち手を出してます（今のところ命しかないけど）。まぁ、これは元々凱と並べたかっただけなんで、普通に飾ってるだけです。まだどうにも植毛には馴染めなくて。まぁ、キャラドールに関してはも

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP　—
つよさ　—　全能値を足して
かしこさ　—　25になるようにする
すばやさ　—
こううん　—

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト61はナデリアの組石の仕掛けの解明です。ナデリアは大陸の中央西に位置する組木細工の街。街の中心には組石細工ともいえる、石作りの建造物が建っており街の名跡のひとつとなっています。この建造物は街が出来る以前からここに建っていたとも言われており、その製造技術は謎に包まれています。これまでも腕自慢の剣士が切りつけたり、世界で最も鋭いと言われている刃で貫こうとしたり、最後にはギルドのもつ特殊工兵部隊が挑みましたが……全く歯が立たなかったという曰く付きの代物です。剣士はともかく、ギルドがなぜこの組石細工にそこまで執着するのかは謎ですが、今回のクエストはそのギルドから直に発注されています。選択は次の3つ。①まず西の遺跡を調べる、②組石を解体しようとする、③街の地図を眺める。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（85号）発売日の9月25日（消印有効）。あて先は「DPSど61」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の88号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第85号　9月25日発売号：第81号発表
第86号　10月9日発売号：第83号発表
第88号　10月23日発売号：第84号発表

今回のあて先は「DPSど61」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

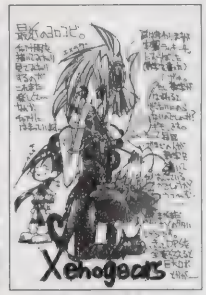
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

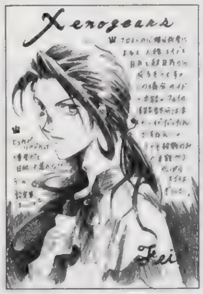
次のページは79号募集分の発表



▲埼玉県　JMタケシさん：ポリタン『ポケモン』に入れてくれませんかね？



▲群馬県　抹卯月さん：当たっていると載るだけです。ハズレるのが普通です。



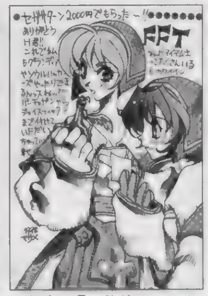
▲福井県　有栖川恭さん：フェイ……危ないですよね。かなり。変身しすぎ。



▲東京都　谷川蛍雪さん：妖精さん大事にしてあげてくださいね。



▲長野県　湖山たみさん：分裂すると便利なんですけどねぇ。筋肉。



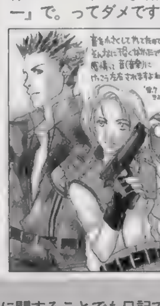
▲神奈川県　佐伯まさめさん：ラッキーですねぇ。2千円は安いですよ。

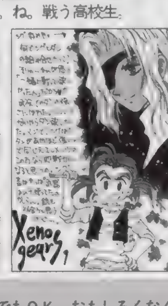


▲岩手県　蒼葉圭汰さん：作ってみて下さい。「落ちゲー」で。ってダメですか？

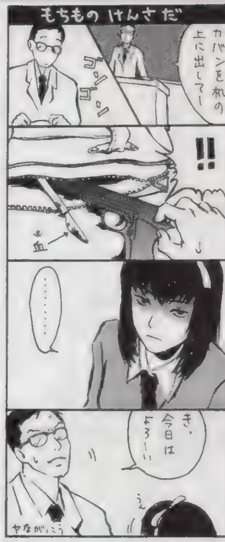


▲栃木県　十夜たみ子さん：制服もイロイロあります し。ね。戦う高校生。





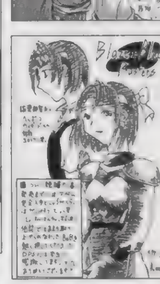
◀大阪府　水上陽平さん：特に画面暗めですからね。ドキドキは音から始まることが多いです。



まんが／大阪府　昭直利（ヤですね　ヤクザ以上です　そういえば目つきも……）・イラスト／C次郎



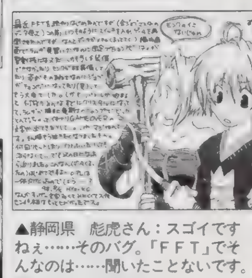
◀山梨県　すいび亭さん：まあ、今の流行のような気もします。主人公はある程度若くないと。



◀東京都　樹村Sさん：アイテム完全って大変ですよね。編集部でも実はいません。



◀福井県　天竜雨傘さん：プレイしてみてどうでした？　やればヤルほど味が出るタイプですよね



▲静岡県　彪虎さん：スゴイですねぇ……そのバグ。「FFT」でそんなのは……聞いたことないです。続けたらどうなるんでしょ？

◀福岡県　いちがやまみさん：シグの武器はなんなんでしょうねぇ？強そうなんですけどね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。マンガみたいな展開ってタマにあるから不思議ですよね。今回の2人のオープニングは「湘南純愛組」なのでした（笑）。

WFレポート〜その②。本来の目的はポリタン探しに、「お嬢様特急」探しなのですが……。取り敢えず入場後は、ドール系を目指す。まずは、ボークスを見物、圓句さんの説明による、ドール素体に関してのトークを聞き、取材及び質疑応答。製品への期待が膨らむ。予定通りならば今号が出る頃には発売中か？　そして磯子工房というディーラーさんを捜しに移動。が、ディーラー名を覚えていなかったのでパンフを見ても場所がわからない。途中、「大福」の手提げ袋が可愛くて購入。１時間以上しらみつぶしに探してようやく発見。（ち）



ZERO3 好評稼動中!!!



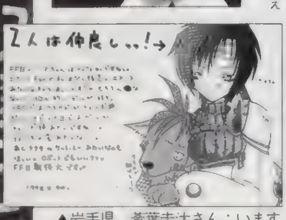
◀大阪府　蘇芳さん：奴隷じゃなくても買って欲しいのです



◀京都府　水杜珠呂さん：衛生関係は気になりますよね　大変です



◀静岡県　泉水きらるさん：旧校舎はねぇ……まずいですよねぇ……　どきどき



▲岩手県　蒼葉圭太さん：いますよきっと。いろんなタイプが

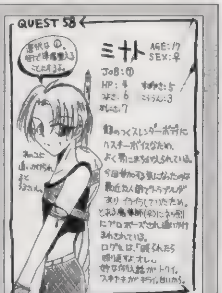
Nights of Knights

クエストナンバー58発表
79号募集分

今回募集のクエスト58はクロウズ&フーリアスと名乗る盗賊団の壊滅でした。ギルドの持つ技術やシステムを奪い、我がモノにしようとして逆に滅ぼされたクロウズ王国とフーリアス帝国。２つの国の落ち武者で構成されたこの盗賊団は、盗賊にしては組織だった行動を取るため脅威とされていました。が、今回ギルドによる迅速な軍の派遣、及び、展開により、すさまじい速さで壊滅に追い込まれたようです。ギルド関係を潰すという分かりやすい作戦が仇となったようです。

MVP

▶三重県　フタオキツネさん：選択①の街から攻めたこのキャラが今回のMVPです。総合職は戦闘イベントだとやはりかなりの強さを発揮します。しかし……女のコに追いかけられてるんですか。まあ、人生イロイロありますからね（笑）。HPは低めですが、かしこさの高い戦士もなかなか強かったりします。状況によりますけど。

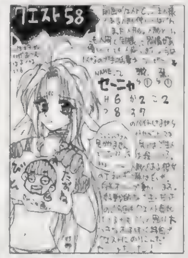




▲北海道　ころーにゃさん：部下の人たちがかなりいい加減でステキです。キャー。



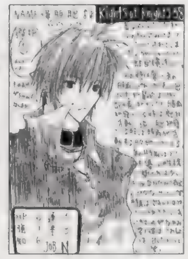
◀奈良県　風奈よろづさん：ボーっとしていて楽しそうですが……。



◀福岡県　いちがやまみさん：コンビニのバイトも厳しいですよね。



◀埼玉県　唯一さん：自分の動きをトレースするタイプですか？



◀京都府　柑子山猫さん：企みでひとつに？　すごいです。



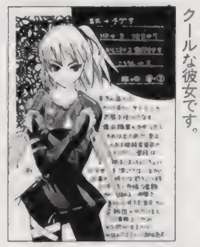
◀埼玉県　那月雀さん：モノ食べてるだけっぽくて○です。



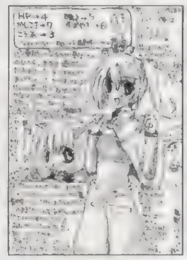
◀福島県　ユズコさん：ワニの正男くんですか　まじめ？



◀埼玉県　矢渡さん：冬は冷たそうですが　ソレもまた



◀千葉県　明石知子さん：かなりクールな彼女です。



◀福岡県　とりおさん：クエストの参加は結構カンタンのような（笑）



◀大阪府　ミチルさん：飛ぶ植物。かなりステキな感じです。



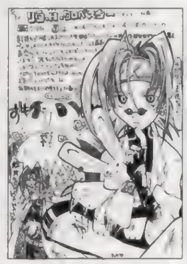
◀北海道　TOMYさん：肉体の鍛錬は精神の鍛錬ですから。



◀大阪府　まさとしさん：かわいく育ってますね。男の子。



◀大分県　英桃さん：パインで魅了。王道です。パイーン。



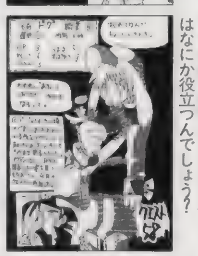
◀鹿児島県　長谷川涼さん：ウサギとパンダが相棒ですね



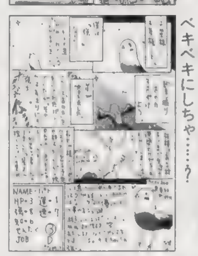
◀東京都　藤神哉也さん：シースルーが危うくていいですねぇ



◀埼玉県　ちょこぐまさん：地味目でこれ。ってことは……



◀鳥取県　浅野シンさん：バードはなにか役立つんでしょ？



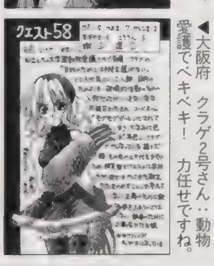
◀京都府　柑子山猫さん：相棒をベキベキにしちゃ……？



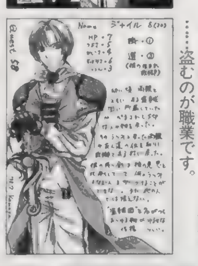
◀北海道　セトさん：変身能力はステキな感じです。ボケでしょうか？



◀福井県　はせがわ皐仁さん：種族を超えた恋愛はステキですね。



◀大阪府　クラゲ2号さん：動物愛護でベキベキ　力任せですね。



◀東京都　亀屋江森さん：盗賊は……盗むのが職業です。



◀和歌山県　綾小路柿麿さん：武者小路くんは……何者でしょう？



◀福岡県　ホルヲさん：新人の時は苦労しないといけません。



◀千葉県　ちったんさん：内心は……どう思ってるんでしょう？

違う感じにして（「仮面ライダー」に「重機甲兵ゼノン」足した感じで）アニメ化でも良し　あ、で、今例に出した「重機甲兵ゼノン」（作：神崎将臣・未完：リアルな改造人間モノ）……え？　ヤンマガアッパーズで続編連載開始？　うっひゃー！　タイトルは「鋼-HAGANE-」？　ドカーンちきしょー！　気が付かなかったぜー　ヤンマガ毎週読んでるのにー　「KAZE」の最終巻のあとがきの男らしさに涙しただけに、これはもう……とんでもなくうれしい　今度こそ、最後まで描き上げて下さい！　って感じ。あ、マジで泣けてきた　いいなぁしかし「ゼノン」。忘れてなかったんだなぁ。少年ビッグコミックはコレと、「新宿少年探偵団」（作：細野不二彦）のタメだけに買ってたもんなぁ　当時お金なかったのに　マジで　アッパーズバックナンバー探そうっと。（魔）

昨日の夜中に来るって言って帰った（う）が朝になっても現れません。携帯や自宅にＴＥＬしてもなしのつぶて　くそーそろそろマジで原稿ヤバイっちゅーのと思っていたら、東京地方に突如地震が！　それほど大きくなかったんだけど、すぐにオレの携帯がブルルル……「ふが、起きた」……ってあんた、地震で起きたんかい！　まったく！（平）
なんて昨日の夜中に現れたのに　もうちょっと大人になって下さい　もう10年になるんですから、出会ってから。……でもムリね、その10年から考えると、大人になるのは。（魔）

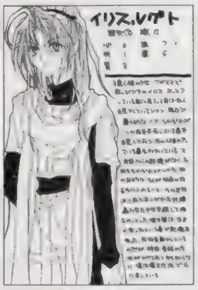
どんないいゲームでも、「カジノ無いの？　じゃぁ、やらない」と言う編集の宮田さんも「いいね」と言った「お嬢」のミニゲームはよくできてます。私もすでに9回目のプレイですが、毎回つい2～3時間は娯楽車で遊んでます。そういえば宮田さんは「ペルソナ」買ったクセに始めていきなりカジノにハマってしまい、まだ異世界に行ってません（どうやら、最初の病院でのイベントが終わったぐらい)。そのくせ「『ペルソナ』やった？」と聞くと「うん、かなり進んだ」という大うそつきです。何とかしてください。（う）

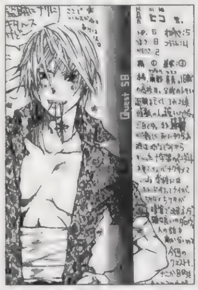
最近、また、妙に忙しくて、ゲームができません。かなりいいゲーム出てるんだよね。実は「お嬢様特急」「ジャスティス学園」「メタルギア」「ポヤッチオ」「アストロノーカ」「御神楽少女探偵団」「BBB」「アドヴァンストVG2」で、はみ出しでも書いたSSの「ブラックマトリクス」うひゃー　さらにこないだ始めた「ペルソナ」がまだ途中だし、「ワイルドアームス」も途中。う～ん。マンダム。どうしてくれよう。まあ、ボチボチやってくしかないよなぁ　でと、ゲームはこんな感じ　で、マンガ。最近はちょっと前の作品の読み返しがオレブーム。ちょっとしたことが原因で読み返したくなるんだよね　「シャドウスキル」とか「ライトニングブリゲイド」「スラムダンク」とか　あ、そういえば、「LAMPO」（作：上山徹郎）の2巻が出たっすな　別冊コロコロコミックで連載のイカスSFモノ　アニメ化とかしないかなぁ　「電人ファウスト」のストーリーをもう少し


▲和歌山県　太一さん：知らないと判らない真実もあります。それが彼女の場合……。

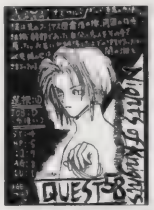

▲茨城県　プリラソフさん：砂は不味いでしょう……かなり。ジャリジャリ？


▲和歌山県　日向アキラさん：暴走しちゃうと手が付けられないタイプですね。


▲埼玉県　十楔久也さん：多重人格は大変そうです。イロイロなコトしちゃいますし。

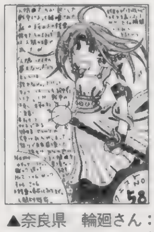

▲岡山県　水鶏さん：社会で育たないとそうなりますよね。ワガママに。

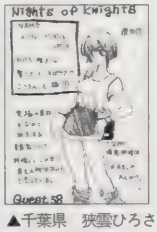

▲北海道　哲-PAYさん：逃亡者の探索は大変そうです。何か起こってからじゃぁ……

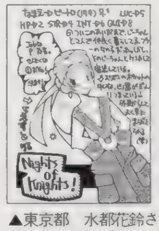

▲宮城県　嘉居夕晏さん：判っていたのに……心は。

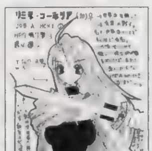

▲山口県　葵咲良さん：闇のチェーン、大繁盛？

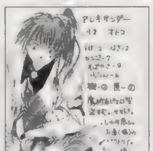

▲静岡県　さむまさん：母乳ですよね…って　いったい（笑）

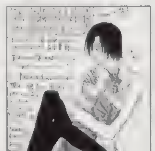

▲奈良県　輪廻さん：もう止まりません。すさまじそうです。

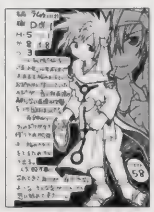

▲千葉県　狭霙ひろさん：水すましって……いったい。

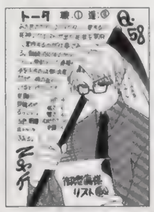

▲東京都　水都花鈴さん：重そうなズボンです。ドッサリ。


▲神奈川県　龍百蓮さん：クレーター作っちゃうワケですね。

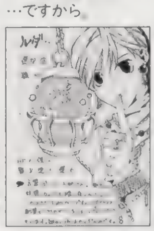

▲大阪府　高津さん：大きすぎデス。化けネコ？


▲京都府　ゆず21号さん：怖かったのでしょうか？


▲茨城県　小見幸子さん：生き抜くための……ですから。


▲富山県　サクマ式さん：黒い鎌はやはり定番ですよね

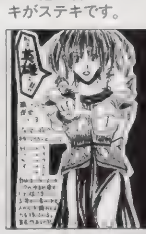

▲神奈川県　マコモさん：どんな秘密が？鳴ったら……？

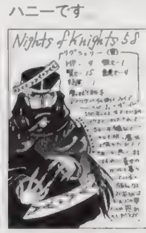

▲山形県　週末の怪人さん：小さいだけに細かい細工は○。


▲埼玉県　宮夢るなささん：魔法使いのステッキがステキです。


▲神奈川県　渚宮竜蝨さん：踊って強そうなハニーです。


▲大阪府　寛智也さん：まあ、この衣装はきわどいですよね。


▲富山県　布施唯華さん：人の心が読めたら……。


▲埼玉県　千虎竜さん：村ハズレですよね　やっぱり。

◀東京都　樋口真さん：ボーッとしたフリをしてぶっつぶす系ですね！



◀東京都　祥人さん：お兄さん……ヤバイことしてそうですよね。



◀静岡県　けどこのさん：適当に……何か目的を見つけませんと。



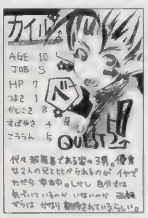
◀宮崎県　八房七支刀さん：被害は少ない方がいいですからね。暗殺。



◀愛知県　おてんとう虫さん：水玉の4枚羽根がカワイイ妖精さんです。掃除は？



◀福岡県　うるお叶さん：能力は一番高いわけですね。覚醒すると……



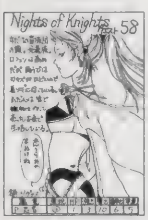
◀大阪府　真宮まゆさん：かなりオキラクにぶっ殺しちゃってるワケですね。



◀東京都　チロリンさん：板前修行も大変ですからね　包丁一本。さらしにまいて



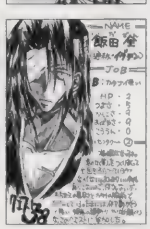
◀愛媛県　天海十流さん：織物だけじゃ暮らしていけないんでしょうか？



◀埼玉県　白河勇魚さん：キャサリン以外に使う金はないわけですね。

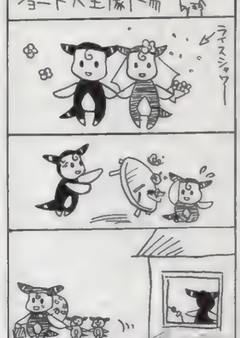


◀静岡県　桜華あきらさん：ご飯は食べないとマズイでしょう。戦闘ですから。



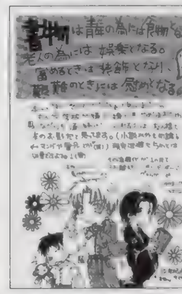
◀鳥取県　ねこ香織さん：ネコを出されると一気にヨワヨワに。

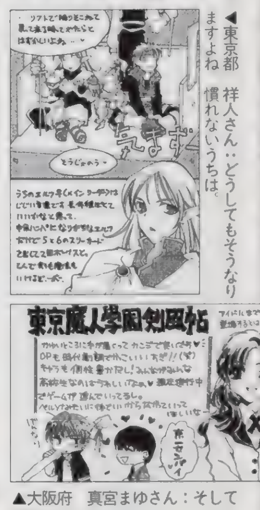




まんが　宮城県　珍（まあ、そうして人生が深まっていくワケです）


◀福岡県　たもとはちRさん：ワケわかんないですよね。彼女。楽しいです。

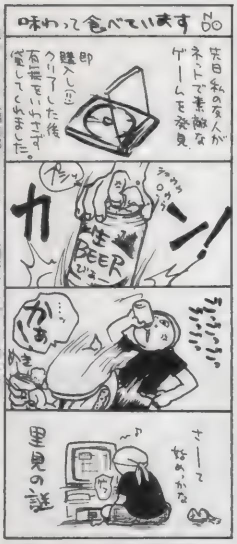

◀福島県　ユズコさん：だからDPSを読みましょ……っていうのはちと違います？


◀東京都　祥人さん：どうしてもそうなりますよね　慣れないうちは。

▲大阪府　真宮まゆさん：そして続編が出るくらいに！

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー宛てのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は6123でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはそれ1枚。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移転やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

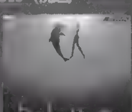


まんが NDO（編集部にはクリアした人間がいます。すごいです）

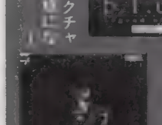
GMCD News

今回のオススメは「b.l.u.e. ～Legend of water～ドラマCD」。[illegible]のムー大陸を舞台に自分探しの旅を続ける少女、マイアを描いたPS用ソフトのラジオドラマです。まだまだ残暑が厳しい中、涼しい室内でのんびり聴きたい一枚です。またCDには、ラジオでは放送されなかったギャグドラマも収録されています。

現在発売中
・「b.l.u.e.～Legend of water～ドラマCD」¥2,[illegible]（税込）ポニーキャニオン①
・「[illegible] 10th ANNIVERSARY SPECIAL ALBUM」¥2310（税込）ポニーキャニオン②
・「アンジェリーク デュエット [illegible]」¥3,000（税込）コーエー
・「アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）メディアリング
・「Rhythm（恋の律動）オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）メディアリング
・「ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.2」¥2,730（税込）ムービック
9月18日発売
・「ザ・キング・オブ・ファイターズ京 オリジナルサウンドトラックス」ポニーキャニオン¥2,310（税込）



▶初回盤は、ピクチャ[illegible]



◀神宮寺グッズプレゼントキャンペーンも実施中です。②

ゲームソフト激論座談会

「ゲームライターさんってゲーム雑誌以外の雑誌ってなにか読んでますか？　というか読んでた方がいいのかなぁ？　将来ライターになりたい私は今からソレなりに準備しておきたいのですが……」長野県　フルーツジュースさん：

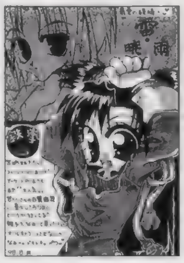
魔：うぃっす。雑誌ですか。
ち：雑誌ですな。
う：まずは……マンガだよなぁ。
魔：オレは買うよ。週刊少年ジャンプ、マガジン、サンデー、チャンピオン、スピリッツ、ヤンマガ、モーニング、ヤンジャン、ヤンサン、月刊マガジン、月刊ジャンプ、ウルトラジャンプ、アフタヌーン、ヤングキングアワーズ……ってああ疲れた。
う：買いすぎ。
魔：少女マンガ雑誌除けば、まあ、ソレなりに大部分かな。
ち：私はそれほどじゃないですな。基本的にピンポイントです。
う：オレ最近はサンデーだけ。
魔：マンガ以外で雑誌だとオレはキーボードマガジンとサウンド＆レコーディングマガジン。これはもう昔からのクセ。
ち：雑誌じゃないですが、日経新聞とかは読むなぁ。
魔：読んでるようで、実はそれほどじゃないよね（マンガ以外）。興味のある記事があれば文春とか噂の真相とかも買うけど（笑）。
ち：一般の人と比べれば、やはり一般常識レベルは低いかもしれないっスな。
魔：寝るしね。で、その上電話に出ないしね。さらに秘書が出ちゃうしね。
ち：なに秘書って？
う：「ただいまこの回線はお客様の都合でご使用になれません」ってヤツ。
魔：料金振り込み忘れてるよね。
う：うん。

「私はハムスターとかケダモノ系が好きなので、岩瀬さとみさんが大好きです。そこで質問です。ケダモノが大活躍のゲームってないんでしょうか？　なんか、犬育てるヤツはありましたけど……」神奈川県　モッキンさん：

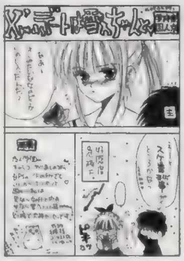
魔：岩瀬さとみさんが大好きですの後がつながってないけど、まあ、良しとしよう（笑）。
う：ケダモノを育てるゲームねぇ……ないねぇ。かろうじて「モンスターファーム」がカスるくらいかなぁ？　リアルタイプは「ニャンとワンダフル」とかくらいか？
ち：リアルなハムスター育成ＳＬＧとかってないですな。
魔：っていうよりもチャンとした動物育成ＳＬＧってないよ。昔パソコンで「犬が犬のオリンピックで競い合う」ゲームをコーエーが出してたけど、アレは犬を一部擬人化してたし。
う：しかし……リアルな動物育成モノってつまらないよね。かなり。
魔：まあ……ね。娘みたいにしゃべったりしないワケだし。ハムスターなんかモゴモゴしてるだけ。たまにキューって言うくらいで。
ち：まあ、本物ならその辺が可愛いんだろうけど……モニターの中じゃぁイマイチでしょうなぁ。
魔：ゲームとして楽しく遊ぶためには育成した結果をテストできるとか、優勝目指すとか出来ないとだめなんだろうなぁ。

「昔、女の子向けゲームって難しいって書いてありましたけど、今でも厳しいんでしょうか？」東京都　団子さん：

魔：今でも厳しいです。男女比は圧倒的に男子ですから。でも、徐々にだけど女の子向けゲームも増えてきてます。メサイヤさんから出る「アルバレアの乙女」なんて、かなり出来良い恋愛ＳＬＧだし。
ち：女の子の方が財布の紐が堅い上に、好みの判別が厳しいんだよね。ＤＰＳどを読んだりしている女子は結構男らしい人（ゲームを買う人）が多いみたいだから違うかもしれないけど（笑）、一般的に、男よりも踊らされにくい。
う：でもいったん踊り始めちゃうとはまりやすいみたいだけど。
魔：気に入ると１つのソフトをとことんまでやり込みやすいのが女の子。終わってないのに他に手を出しやすいのが男の子。ゲーム業界的にどっちがお金を使うかといえば、男の子の方だからね。
う：で、お金を使う＝盛り上がっている＝類似ソフトが出やすい。ていう単純な方程式。
魔：パッと考えてみて「アンジェリーク」「卒業M」「アルバレア」「プロジェクト-V6」に「光ゲンジのドキドキローラーパニック」。それくらいか？　思いつくの。
う：「光ゲンジ」は古いけどな。
ち：という理由で女の子向けソフトは少ないわけだけど、今後はソレなりに増えていくことでしょう。多分。ＰＳのおかげでゲームユーザーの女性比率は増えたコトだし。
魔：でも女子は基本的に「男」だけいれば良いワケじゃなくて、同性も必要なんだよね。男子は「女」さえ登場すれば他の「男」なんてどうでもいいのに。
う：ムズイね。それ。作るの。
魔：うん。



◀宮城県　楓来らみーさん：良くできてますからね。長い時間、飽きずに遊べるはずです。

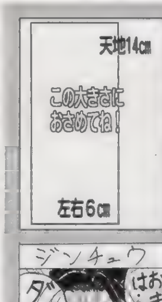


◀新潟県　里中智さん：好感度ＵＰしてたら……ドキドキ。それはそれでステキですけど。

お笑い４コマ道場

４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。笑う角には福来る！　かも！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

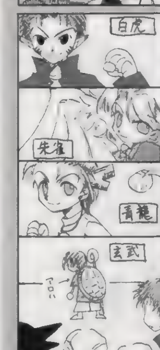




◀茨城県　機巧さん：まあ、それだけのことをしてきたってコトですよ。フェイは。勘違いだって気づいて欲しいのです、が……。



◀三重県　田中将司さん：まあ、ナツキはこのくらいの方が可愛くていいかもしれません。オバカさんですしね（笑）。



◀富山県　藤沢直弥さん：なんで亀さんをそんなにバカにするデスかぁ～！　って怒られそうです。亀愛護協会の人に。



◀愛媛県　如月二月さん：まあ、髪型だけだとコレまでのＰＳスクウェアソフトの主人公レベルに達してないですよね。



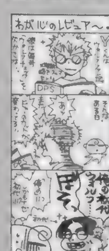
◀三重県　神代奈月さん：マルーにいわれても……彼女、ＮＰＣですし。ネズミさん早くても……。



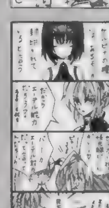
◀福岡県　リンチンチンさん：歩きなって言われても……売れてるんですかねぇ？　アレ。



◀埼玉県　卯月零哉さん：って突っ込んでる主人公のポーズがカワイイので○です。



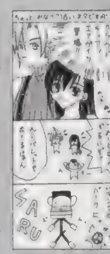
◀滋賀県　ごちうりさん：しかしなぜ初代？　コダワリがウォルフさんのポリシーだから？



◀石川県　蒼万里さん：２人もいるわけですね。オヤジとオカンが。そして夜には……イヤー！



◀宮城県　玲さん：頭に着けてるの同じですからね。ハチガネってヤツです。大事ですから。おでこ。



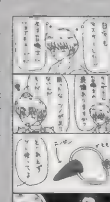
◀愛媛県　むにゃんさん：似てますよね。角張った頭が特に。ヤバイくらいに。



◀新潟県　里中智さん：もう……そりゃぁ……。ドキドキですよね。逆ですから。思いっきり。



◀大阪府　キノピコンさん：まあ、ギャグってのはソレくらいスゴイわけで。ガラーン。



◀東京都　青い海月さん：ニンジンは食べるとおいしいので非常食にもなりますね。

ない電子音がブチ壊す。俺は最近、携帯を新調した。呼び出し音は「ノクターン」だ。俺は携帯を手に取った。ピッ。「……もしもし？」もしかすると、少々不機嫌な声になっていたかもしれない。「あ、平吉～？（魔）だけど～」「あ、どーもお疲れさまっす」……変わり身の速さには自信がある。「奴隷のネームは!?」……何？　それはさっき、帰る直前に書き上げたハズだ……。さっきまでの行動を振り返る。そこで俺は、致命的なミスを犯したことに気が付いた。「……渡し忘れてました。てへ」「明日の朝までにくれ」……俺は、自宅のネット環境がてんで整っていないことを呪った。時計を見ると、終電が近い。濡れた髪を乾かすのもそこそこに、俺は家を飛び出した。編集部に戻った俺を、仲間たちがそりゃもう必要以上に暖かく（ニヤニヤ笑いながら）迎えてくれたことは……ここに記すまでも、なかろう……。（平）

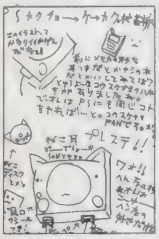
最近「おまえはどうせドリームキャストは買わないのだろう」とかよく言われるので、買うことにしました。あんまりイメージが固定されすぎると、逆らってみたくなるというか。まぁ、発言なんて、撤回するためにあるものですから。舌の根のかわかないうちに撤回してこそ真の発言でしょう。つーわけでまぁ実際そのときになってみないとわからないと。64ＤＤも今のところは買う方向で考えていても、借金してまで欲しい物ではないのですから。当日金がなければすぐには買わないかもしれないですね。（ほ）

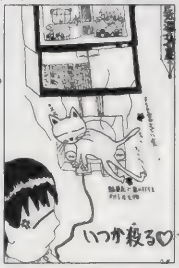
（本日は特番のため、予定していたノドコラム「ひと夏の思い出」を中止させていただきます）緊急特番！　平吉クンの受難（または、自業自得の大ポカ野郎）。…とある夏の日の夜のことだった。俺は、そろそろ仕事が終わるというその事実に、一人密かな笑みを浮かべていた。残す仕事は奴隷のネームだけだ。俺は、好物は最後まで取っておくタイプだ。当然、奴隷のネームを書くという仕事も、毎回最後まで楽しみに取っておいている（おかげで（魔）さんによく怒られる）。俺はネームを楽しみながらさっと書き上げ、缶コーヒーなど飲みつつ意気揚々と帰路についた（余談だが、編集部内の自動販売機から、なぜかコーラが姿を消した。はなはだ残念な事実といえる）。家に帰り着き、久しぶりにゆっくり風呂につかる。至福のひとときだ（ただしユニットバス）。……だが、そんな俺のささやかな幸せを、優雅にしてどこか情け

PS拡張計画

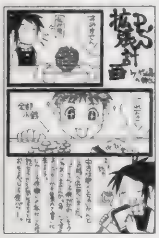
この秋のＡＶ機器の新製品が良さげなものばかりで要注目。各社のＶＴＲにテレビは力作揃いですな。欲しいものばかりですけれど、ＶＴＲ位しか買えそうにないですね。ＶＴＲは消耗品ですから大変です。３年も使うとヘッド回りがへたっちゃうしね。　（ち）

自称、世界最小のワンフェスレポート～その①。８月９日のワンフェス（以下、WF）に今回も行って来ました。過去最大の規模だけに、人出も予想以上。東４～６館使って広いうえに、凄い行列＆人混みでしたね。（ち）も目的の場所にたどり着いたのは、既に午後。ディーラー名がわかんなかったのが最大の敗因ですね。パンフレットを見ても場所がわからんので、総当たり。勘でCブロックを先に回って良かったかも。


▲埼玉県　枕苗柳さん：カワイイですけど、整理しにくそうです。



◀神奈川県　新木るいさん：やってみてください。カワイイですよ。

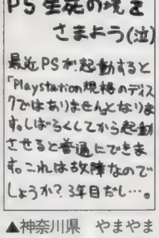

▲千葉県　ちったんさん：そうですよねぇ。この子たちは……。



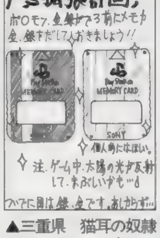
▲山形県　週末の怪人さん：修正できないと大変ですよね。



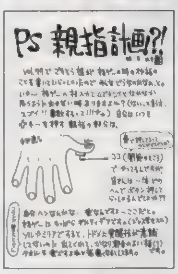
◀大阪府　るい子さん：電源コードでなければ大丈夫です。



▲神奈川県　やまやまさん：ソロソロやばいかもしれません。



▲三重県　猫耳の奴隷さん：めだって良いかも知れないですよね。



◀福井県　はせがわ皐仁さん：コマンド覚えないと…（笑）。

他機種のことも話したい

「弱虫が泣く～負け犬が吠える～働け働け～馬車馬のように～」ふぅ、近藤さん、いい歌っすねぇコレ。心に染みますわ。頭の中でグルグル回ってます、スパイシィ～。意味不明？　（ち）

SS　ＳＳはエロゲーマシンになりつつある昨今、「バーチャコールＳ」に期待。といっても、自分の名前を呼んでくれるからって言う（初回限定版の特典）理由だけですが。ちなみに、（魔）や（ち）や（ほ）、（平）その他多数が対応しているようです。ちなみに編集部全体での対応率もかなり高いですね。（う）とか（さ）はかわいそうな例外のよう……。でも、ニックネームの方は近い呼び方があるみたいなので、ひと安心といったところでしょうか。うしし。

新技術　デジタルアニメを扱ったドキュメント番組を見る機会がありました。その中でも注目だったのは「アバロン」と呼ばれるアニメ。手法としては、「鉄拳」「ソウルエッジ」などのレンダリングＣＧムービーと同様なのだが、キャラがまんま２Ｄのアニメキャラ（でも、３Ｄであり立体です）。おなじみのアニメキャラが３ＤＣＧっぽく動いていたわけです。これで、ＯＰムービーとか作れば、アニメキャラ系のゲームもお手軽にグレードアップ？　Ｈゲーに使うのもいいかも。

パソコン　久しぶりに、「ロードモナーク」の続編が出るみたい。マップに高低差があるのが新しい要素のようだけれども、基本的なゲーム内容は以前のままで、安心して遊べそうです。まぁスルメゲーっすよね。あとは、セガ田三四郎のデスクトップアクセサリー集が出るようなのでちょっと楽しみ。取りあえずは、見てみたいですね。

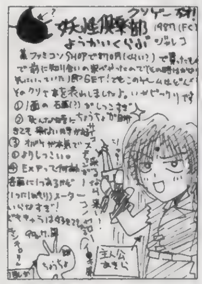
その他　気になるモノといえば、ＡＭショーが近いのでアーケードの新作でしょうか？　まぁカプコンの「キカイオー」は早く見てみたい作品ではありますね。（ち）はヴァルシオンかな、○ブンに似てるしね。ほかは、当日には、きっと隠し玉が出るに違いないのでは、と期待しつつ会場に赴くこととします。今年は行けるかな。仕事次第……。

クソゲーマー万才

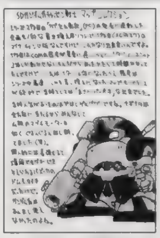
仕事で『魔人』の確認をするためにソフトを立ち上げたら、ついつい４～５時間遊んでしまいました。このゲームには魔物が住んでます。　（う）

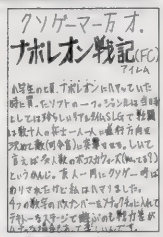
夏休み（といっても、５日間ぐらいでしたが……）こそ、買っただけで開けてもいないゲームをしようと思ったのですが、『魔人』と『お嬢』、『ジャス学』を飽きずにプレイしてしまい、結局手つかずでした。ほかにもＳＳやＰＳのセーブデータを整理しようとしたら、懐かしいゲームのデータを発見。ロードしてみるのですが何だか良くわからず、結局最初からプレイしてしまいました。でも、クリアするには至らなかったので、半年後ぐらいにまた、同じことを繰り返すでしょう。たぶん……トホホ。

右上で書き忘れましたが、「Ｇジェネ」でも遊んでました。とりあえず、メインのシチュエーションモード（ストーリーモードみたいなもの）をクリアしたデータで対戦もできるのですが、プレイヤー同士で「戦艦は攻撃しない」、「ハロは１体だけ」、「マップ兵器は２回まで」とか独自のルールを作ってプレイした方が良さそうです。私なりにオススメのユニットは……①ゴッドガンダム。石破天驚拳が強すぎ。②ガンダムＦ91。バイオコンピュータが標準装備。何か回避率が高そう（推測）。③リ・ガズィカスタム。地形に捕らわれず幅広く戦えるのがよい。しかもカッコイイ。④Ｖ２ガンダム。コアブロックシステムのＭＳの中で最強。こんなとこでしょう。ちなみにハロはズルイのでダメです。



▲福島県　みみっちー2ndさん：厳しいんですよね。とにかく、あの頃は……。


▲大阪府　雨宮五月さん：改造プラモに乗りたかったですよね。



▲鳥取県　すけろくさん：いいゲームでしたよ。システムも◯。



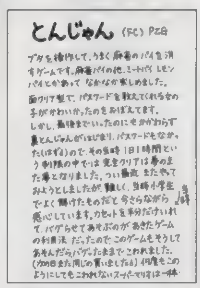
▲大阪府　琉雄弥さん：強くて最初からは、ステキなオマケでしたよね。



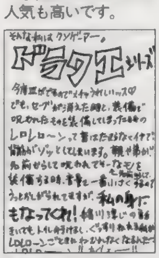
▲神奈川県　茗莉さん：子供ロールちゃんの人気も高いです。



▲三重県　神代奈月さん：まあ、時代ってヤツですね。かなり。



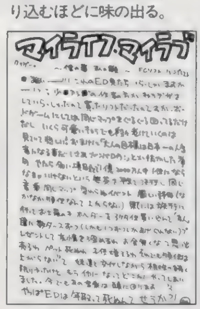
▲秋田県　もろ平野さん：いいＰＺＧでしたよね。やり込むほどに味の出る。



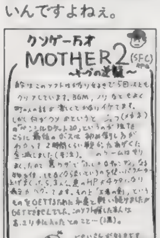
▲愛知県　ちりがみねさん：呪われると悲しいんですよねぇ。



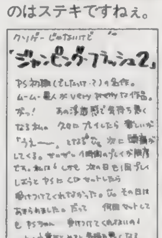
▲福岡県　リンチンチンさん：博士になれるのはステキですねぇ。



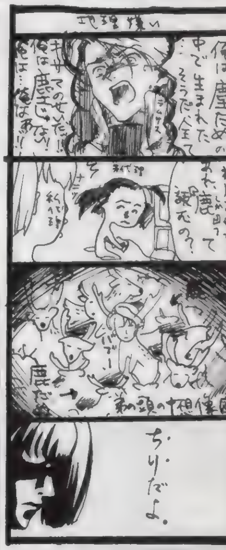
▲滋賀県　柚生らうさん：ＥＤを見た人を知りません。本当に。スゴイゲームです。



▲愛知県　恒星さん：あの最後に納得いかない人、多いです。



▲神奈川県　葵みなとさん：慣れれば…なんとか…なりません？



まんが／茨城県　みなみ流水（鹿溜め。ですから。文字読みにくいデスし（笑））

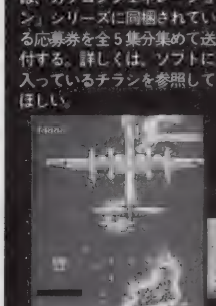
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

タカラから12月に発売予定のＰＳ用ソフト「新世代ロボット戦記　ブレイブ・サーガ」の発売を記念して、予約キャンペーンが実施されている。キャンペーン実施店で予約すると、先着１万名に登場キャラの設定画やイラスト、さらに「バーンガーン」の主題歌まで収録されている「勇者限定 公式データディスク 勇者の証」がもらえる。また、初回限定版は、通常版と同価格で、「聖勇者バーン」の１／１スケール（全長約15cm）のリアルタイプフィギュアが同梱される。どちらも限定品なので、ファンならぜひ予約しておこう。

●キャンペーン情報

第１集「撃墜王の時代」が好評発売中の「カプコンジェネレーション」シリーズ。カプコンでは、この「カプコンジェネレーション」シリーズの発売を記念して、オリジナルスタンドトラックが当たる「カプコンサンクスキャンペーン」を実施する。応募方法は、「カプコンジェネレーション」シリーズに同梱されている応募券を全５集分集めて送付する。詳しくは、ソフトに入っているチラシを参照してほしい。

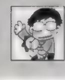

▲「撃墜王の時代」には、「1942」、「1943」、「1943改」を収録。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴


■魔王31才HP：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。ムダ使いゲージ、イデオンゲージのように暴走寸前。

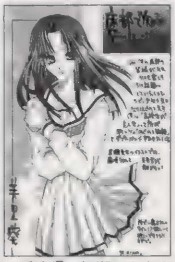

■犬HP：働くときは本当に良く働く彼。北海道でクマと戦うも惜敗、という噂を立てた。オレが。

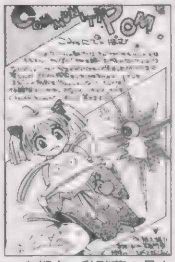

■バオウ中里HP：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。編集部で見ない。さらに同様意見多数。


■ほやへ田島HP：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんかマジで悩んでたらしい。相談しろよ。



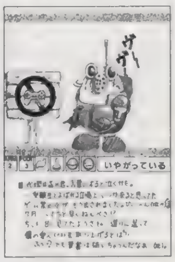
まんが　風上旬（また：…ソリッドでスネークですから）・イラスト／岩瀬さとみ

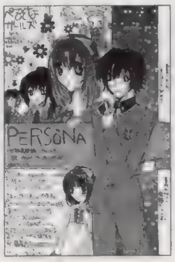

▲兵庫県　雛瀬ユキさん：気になったら……買ってしまうと……ラクに…。


▲京都府　乳酸菌８号さん：ワガママたくさんでいいですよね


▲神奈川県　暁鈴華さん：次は……ボウリスとか。ベモリスとか？


▲和歌山県　日向アキラさん：長いですよね。特に「Ⅱ」は。

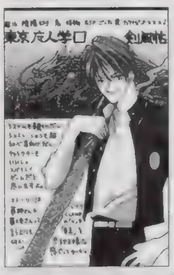

▲静岡県　弥栄さん：ガンバって下さい。イケマスよ。きっと。

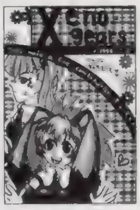

▲福岡県　とりおさん：好き好きーズですよね。もてもてですから。


▲大阪府　ほにへにさん：でも一気に役立たずの様な（笑）。

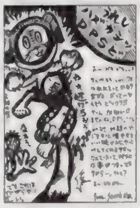

▲熊本県　鵺鴉さん：毎年、ゲーム年。その通りです。編集部も……。


◀広島県　ようじさん：地下迷宮がグルングルンと……。巡ってきます　階段に秘密ありそうですね

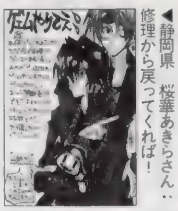

◀東京都　山師さん：東京に住んでたら絶対にやらないと。当然、他でやっても楽しいんですね

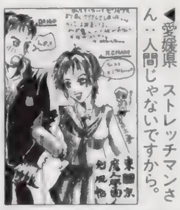

◀群馬県　沢瀬ゆうさん：いいカルテットですよね。


◀新潟県　白刃紗夜さん：ハマルんですよ。本当に。

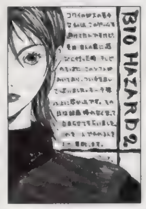

◀愛媛県　ストレッチマンさん：ちょっと怖いです。


◀三重県　東本夕夜さん：イルカさんにやられると……。


◀静岡県　桜華あきらさん：修理から戻ってくれば！


◀愛媛県　ストレッチマンさん：人間じゃないですから。


◀愛媛県　むにゃんさん：あの見え方は尊敬できます。


◀北海道　セトさん：人間そうやって大人に……。



◀茨城県　みなみ流水さん：どうなるんでしょうねえ？　キャラは濃そうですけど。ストーリーはどうなるんでしょう？

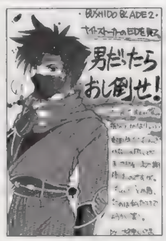
▼千葉県　柴田恭子さん：やめられないとまらない。もう大変です。アクセス感じないですからね。


▲宮城県　玲さん：間延びの仕方がもうステキです。



▲愛知県　月葉羅将さん：いつの間にか骨折もしますし（指）。

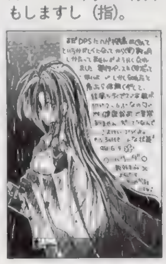

▲広島県　響るりりさん：カメは……でも見えますよね。

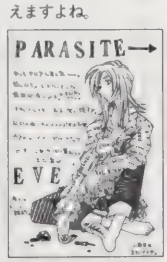


▲山梨県　大神しぐまさん：じゃないと男じゃないんでしょうか？




▲東京都　荒川政子さん：乱舞しまくってます。熱き戦い？


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：この前合併号でしたが、どうです？



▲愛媛県　如月二月さん：イロイロ欲しくなりますよね。

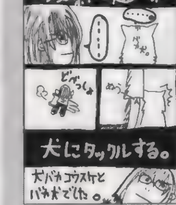

▲北海道　麻宮透さん：おめでとうございます。今頃は慣れまくり？

奴隷の趣味

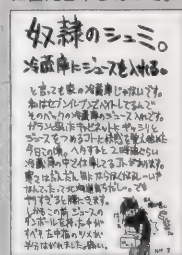
あう〜。趣味の時間です。人の奥底に隠されたあんな趣味、こんな趣味、どんな趣味を発掘する当コーナー。みなさまいかがお過ごしでしょうか？　ボクは元気です。（鷹）

「制服が好きなんです。昔から。で、現在看護婦やってます。仕事自体は結構キツイですけど、やりがいがある上に制服。白衣を着るとシャキッとしていいですよ。本当に。と、カッコイイこと書いてみましたが実はセーラー服とか婦人警官の制服とかも欲しいんです（バカ）……でもそういうの売っている所に入れないし、買えないし。制服好きな彼氏でも作って楽しむしかないんでしょうか？」山口県　蝙蝠傘梁さん：

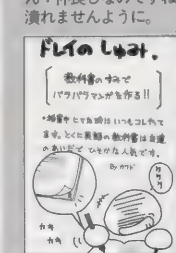
看護婦さん率の結構高いDPSどですが、制服好きから看護婦になった人は初めて見ました。シャキッとするのは判る気がします。セーラー服とかは……そうですね。彼氏とイロイロやってみて下さい（笑）。動機はともかく、お仕事として続けていくのは大変だと思います。特に病院関係は重い話題も多いでしょうから。カッコイイですよ。自分の仕事のやりがいをそういう風に言えちゃうのって。



▲愛知県　コウスケさん：仲良しなのですね。潰れませんように。



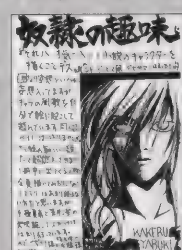
▲北海道　擢堂さん：揃ってると気持ちいいんですよね。とても。



▲島根県　カワドさん：授業中の密かな楽しみですよね。

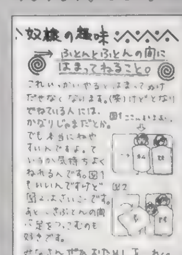


▲千葉県　華玲子さん：かかってると少しうれしいというか。



▲宮城県　嘉居夕晏さん：自分の中で世界が広がりますよね。さらに。


▲北海道　UTAさん：突然来られてもって感じです。夜ですし。



▲新潟県　十六夜卯月さん：なんとなく判る気がします。隙間。

していますが、しょせん焼け石に水です　さて、今年もそろそろAMショーの季節です。今年の注目作はやはりカプコンの「キカイオー」でしょう（というか、これしか情報が入ってません）。次号ではどんなものが出展されていたかレポートできたらいいと思います　で、目下ゲーセンでの楽しみはやはり「ZERO3」と「KOF'98」。「ZERO3」では、そろそろボスキャラが使えるようになっているみたいです。キャミィに似た姉妹もいいですが、やはりガイを上手く使えるようになりたいです　'98は裏（スタートボタンを押しながら選択する）のリョウとユリをメインに使っているんですが、ユリの超必殺のユリ超アッパーを当てたことがありません。対戦はもちろん、COM戦でもなかなか喰らってくれないのがガッカリ（ヘタですな）。もうちょっと練習しないと……。それと、あと1人のキャラがなかなか決まりません。アテナがもうちょっと使いやすいといいんですが（う）……また多いよ　バカ　（鷹）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききHP：「お嬢様特急」8回クリアしたってあんた……。何時やるヒマがあったんだ？

■さとちーHP：今回はメッチャ原稿の上がりが早かったので一安心。「VG2」よさげだよね。

■ちくちりHP：皮肉を言うのが大好き。「お嬢様特急」プレイしたくても出来ないくらいボロボロ。

■平吉HP：原稿お持ち帰り男。と命名。しかも電話回線がないせいで夜中また来るハメに。トホホ。

奴隷に送られてくるイラストにも「魔人学園」のものが増えてきて、何だか嬉しい（う）です。でも、某HPの人気ランキングではヒロインであるはずの葵の順位があまり高くありません（私もマメに投票しているんですが）何でてでしょう？ もしかして、ストーリー上ではあれほど主人公とラブラブだったのに、いざクリスマスでデートに誘うと「お友だちでいましょう」というのが原因でしょうか（最初にプレイすると9割の人がこれを喰らうらしい ちなみに私もでした……）しかも、そのあとに紗夜ちゃんのあのイベントで、みんなそっちに転んでしまったのでしょう（私も……イヤー そ、そんなことは）でも葵は、ちゃんとデートに成功するとあんなにカワイイのに しょうがないので地道に布教活動（とりあえずは、ランキングに投票する）をしましょう ちなみに（平）は桃香がいいらしく、セコセコと投票を繰り返



▲鳥取県　ねこ香織さん：結構無骨なモノ装備してますよね　彼ら



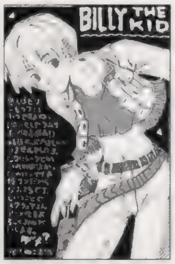
▲宮城県　フォレストさん：草や幾何学の模様がよく似合います。


▲東京都　スティーブンさん：先生は登場したときから怪しいですから。


▲千葉県　彩軌彼方さん：ソレだとグランプリに応募できな……トホ。



▲千葉県　増田直樹さん：やり込むと大丈夫ですよね　分岐多いし



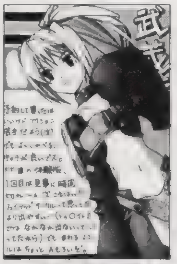
▲鳥取県　ねこ香織さん：ちゃんと笑うようになったんでしょうか。


▲福井県　天竜雨傘さん：確かにもう少し目立っても良かったような。

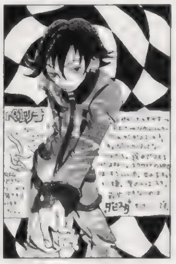

▲大阪府　真宮まゆさん：頑張らないといけません。世界を守るために。

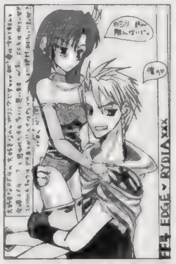


▲愛媛県　日向ラジヲさん：信じて可愛がるのです。それがまず一歩です。

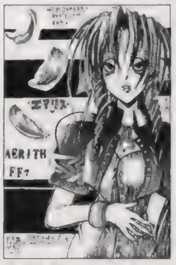

▲山形県　週末の怪人さん：アクション厳しいですからねぇ

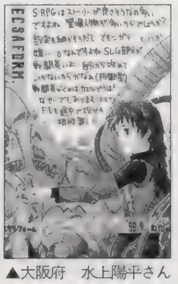

▲宮城県　水田霙さん：買って下さい。ついでにアレも……（笑）。

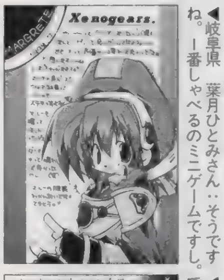

▲静岡県　けどこのさん：もうハタチって……じゃあ編集部の人間は……。



▲大分県　彩々さん：怒られてそうですよね。尻に敷かれてそうです。


▲福島県　もやさん：スゴイゲームですからね。やりこめますし。


▲大阪府　水上陽平さん：カエルはやりますよね。かなり。レベルUP。



◀岐阜県　葉月ひとみさん：そうですね。一番しゃべるのミニゲームですし。

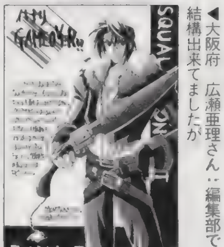


◀東京都　あゆみせわかさん：欲しいモノは欲しい〜！　なのです


◀岡山県　水鶏さん：やっと判りそうですよね。全体のお話。



◀千葉県　高浜臨さん：まあ、マルチシナリオはそれも売りですから



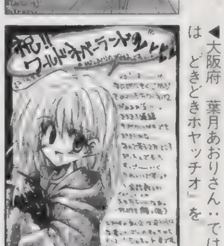
◀大阪府　広瀬亜理さん：編集部では結構出来てましたが



◀福岡県　ホルヲさん：いいですよデキも　かなり



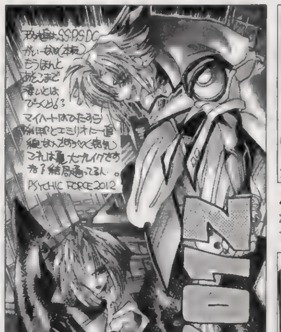
◀大阪府　りーちぇんさん：ハソコン版を超えていないのが……。



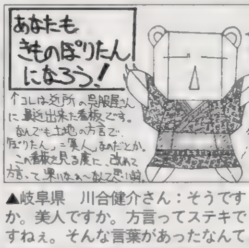
◀大阪府　葉月あおりさん：ではまずは「どきどきホヤッチオ」を



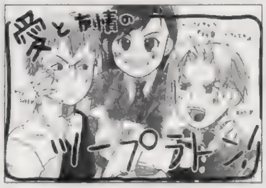
◀徳島県　浅雛柚椰さん：スゴイですね。フロの声優さんって。どんな役でもこなしてしまいます。感動しますよ。



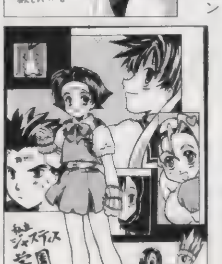
▲千葉県　柴田恭子さん：ポリゴンの顔はキレイになりましたよね。ものすごく。きっと「1」でものすごく責められたんでしょうねぇ。お話は相変わらずですけど。



▲岐阜県　川合健介さん：そうですか。美人ですか。方言ってステキですねぇ。そんな言葉があったなんて。



▲神奈川県　仲ちゃんさまさん：仲良くしちゃいますよね。どうしても。ラブラブですから。



▲和歌山県　太一さん：てくてく歩いてるのがカワイスギです。みんな元気良いですよね。それにしても（笑）。



▲神奈川県　楽柚さん：お話は原作に忠実なんでしょうか？　それとも……？？？

ハガキで燃えろ！　ボー。

ハガキで幸せなボクの1日を振り返ってみないかい？　いくよ！ 朝起きて、ハガキを描いた。ご飯の前に2枚描いた。学校に行く電車の中で3枚。そして授業中に8枚描いた。お昼休みに3枚、部活中に2枚。帰り道で1枚、バイト中に2枚。……ってコレくらい描けたらいいのになぁ……ちくしょう！　3日で1枚が精一杯だぜ！ 「フハハアッハ！　悩んでいるな若者よ！」誰？　「わたしゃハガキ描き大王！　全国でキミだけにハガキ描きの極意を教え……げふ」



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント、それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています　基本的にイラストは5ホイント、文章も5ホイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます、文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

VOL.84

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.147のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月24日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.81

①「ヒロインドリーム2」テレカ
宮崎弘士(山口県) 足立大輔(佐賀県)
森理恵(福岡県) 伊賀琢也(鳥取県)
泉きよし(岐阜県)
②「SKI AIR MIX」テレカ
小橋謙太(長野県) 松元夕子(鹿児島県)
森口裕圭(三重県) 中島萌(静岡県)
青木裕子(兵庫県) 羽賀信之(新潟県)
関原真弥(長野県) 臼井吉行(茨城県)
出口直也(三重県) 五味晴友(新潟県)
③「SHADOW TOWER」テレカ
小谷圭(北海道) 前畑吉彦(富山県)
嘉納義正(石川県) 溝端善文(広島県)
宇田智(岡山県)
④「スターオーシャン セカンドストーリー」テレカ
羽中美緒(山口県) 川井藍子(東京都)
⑤「いたずら電撃隊」テレカ
松下昭(鹿児島県) 平井康博(三重県)
佐伯英道(埼玉県) 渡辺忠(東京都)
郷田政宗(香川県)
⑥オフィシャル「やるドラ」ファンブック『季節を抱きしめて』
奥瀬貴典(青森県) 井手美穂子(愛知県)
田畑カツノリ(鹿児島県) 飛田史郎(秋田県)
沖田知洋(長崎県)
⑦バーチャルベースボール
上田武(大阪府) 雉田成美(滋賀県)
⑧PSソフト「グラディウス外伝」
池渕隆(大阪府) 藤森喬(京都府)
栗原サトシ(福島県)
⑨PSソフト「みさきアグレッシヴ!」
高木大(広島県) 関谷洋之(神奈川県)
小里由希(埼玉県)
⑩PSソフト「ゆうわくオフィス恋愛課」
武藤雅弘(福岡県) 香川寛人(徳島県)
山内俊也(東京都)
⑪PSソフト「お嬢様特急」
栗林小百合(埼玉県) 斉藤由貴恵(京都府)
新田定晴(新潟県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[特報]マール王国の人形姫②[特報]スーパーヒーロー作戦③[特報]サイレントメビウス～幻影の堕天使～④[特報]だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～⑤[特報]ウイニングポスト3 プログラム'98⑥[特報]ヴァンパイアセイヴァーEXエディション⑦[企画]メタルギア ソリッド⑧[攻略]スターオーシャン セカンドストーリー⑨[攻略]DESTREGA⑩[攻略]センチメンタルジャーニー⑪[攻略]Blaze&Blade Busters⑫[攻略]どきどきポヤッチオ⑬[攻略]BRAVE FENCER武蔵伝⑭[攻略]ときめきの放課後～ね★クイズしよ♥～⑮[攻略]私立ジャスティス学園⑯[攻略]実況パワフルプロ野球'98開幕版⑰[攻略]アストロノーカ⑱[攻略]Echo Night⑲[攻略]お嬢様特急⑳[攻略]電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!㉑[G]雪割りの花㉒[G]サンパギータ㉓[G]ファーストKiss☆物語㉔[G]アドヴァンストV.G.2㉕[G]ひみつ戦隊メタモルVデラックス㉖[G]星の丘学園物語 学園祭㉗[企画]御神楽少女探偵団㉘[新作]みつめてナイトR 大冒険編㉙[新作]勇者王ガオガイガー～BLOCKADED NUMBERS～㉚[新作]TOYS DREAM㉛[新作]玉繭物語㉜[新作]エンドセクター㉝[新作]アナザー・マインド㉞[新作]アルバレアの乙女㉟[新作]火星物語㊱[新作]FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98㊲[連載]DPSソフトレビューthe DEEPER㊳[連載]電撃PSコロシアム㊴[連載]4色奴隷㊵[連載]電撃プレイクエスチョン㊶[連載]ウラワザデータベース㊷[連載]どきどきポヤッチオはじめて物語㊸[連載]電撃コラムス㊹[連載]PSの奴隷㊺[連載]電撃ランキングステーション㊻[連載]電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222～P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション84号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか? 購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D(Vol.39)②D2(Vol.48)③D3(Vol.53)④D4(Vol.58)⑤D5(Vol.63)⑥D6(Vol.68)⑦D7(Vol.73)⑧D8(Vol.77)⑨D9(Vol.80)⑩D10(Vol.82)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222～P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】電撃プレイステーション84号への意見・感想を書いてください。

初秋を彩る **オリジナルグッズ祭** 大プレゼント ～前夜祭～

電撃PlayStation 84号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.84



1 Tシャツ 3名

▲胸の部分に金の刺繍が入っているオシャレなTシャツ。



2 グラス(ペア) 3名

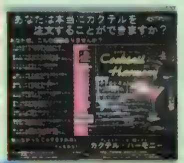
◀ゲーム中でもおなじみのペアグラス。恋人と2人きりのトキに。



3 キーホルダー 3名

▲ゲームオリジナルのキーホルダー。さりげなく使えるぞ。

アストロール提供『カクテル・ハーモニー』グッズ



4 音楽CD 3名

▲ゲーム中で使用されているムード満点のサントラ。

アクセラ提供『きまぐれマイベイビィ』グッズ

5 ペアサイン色紙 各1名



A：くるみ　B：みき　C：のぞみ　D：まき

A：くるみ役・水谷優子／B：みき役・氷上恭子／C：のぞみ役・大谷育江／D：まき役・久川綾（敬称略）応募の際には記号も忘れずに。（例：5－A）

エニックス提供『アストロノーカ』+αグッズ



6 バブー指人形 10名

◀並べてかわいいバブー3体セットであなたの机上を飾ろう。



7 スターオーシャン セカンドストーリー 10名

◀▶この夏の話題作をドカンと放出!!「アストロ」体験版も同梱されているので楽しみは2倍！



『アストロ』体験版も付いてる

キング提供『どきどきポヤッチオ』グッズ



8 体験版 5名

◀本編のどきどきをちょっとだけ試せるうれしい体験版。コレクターズアイテムとしても価値が高いね。

元気提供『エフィカス …この想いを君に』グッズ

▼この夏のイベントで販売された一連のグッズ。3点の中から選んでね。 各3名



9 ポスター



10 テレカ　**11 下じき**

各3名 PSソフト

ふと気が付くと、季節はもう秋。なんかせつなくなったりもするけど、ゲームがあればとりあえず元気です。



12 新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

▲エヴァなどのガイナックスキャラたちがなんと麻雀で共演⁉

（提供：ガイナックス）



13 Mystic Mind ～揺れる想い～

▲魅力的な美少女たちとの学園生活が楽しめる恋愛ＳＬＧ。

（提供：毎日コミュニケーションズ）



14 BOMBER MAN ファンタジーレース

▲「ボンバーマン」が今度はＲＣＧに。みんなで盛り上がれ！

（提供：ハドソン）



15 メタルギア ソリッド

▲シネマチックな演出と全編に漂う緊張感がストーリーを盛り上げる驚異の３Ｄ・ＡＣＴ。

（提供：コナミ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.86（10月9日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.84係

〒	−	ここにはなにも書かないでください
住所		
	TEL（　　　）	
氏名	男・女	生年月日 19　年（西暦）　月　日
職業	1小学3年以下 2小4 3小5 4小6 5中1 6中2 7中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 14会社員 15アルバイター 16無職 17その他	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

【20】

キリトリ線



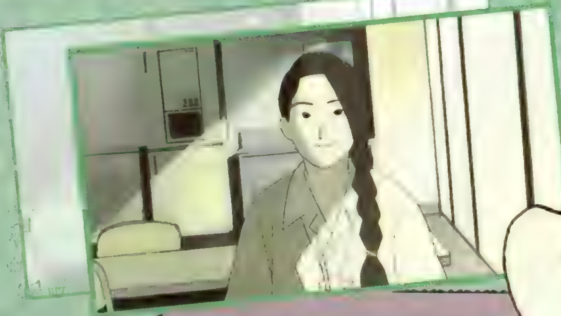
T&E SOFT
PlayStation
4人同時プレイ可能なRPG『Blaze&Blade』が
待望の新クエストを携えパワーアップして登場!
Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ
9月23日(水)発売
データ継承
前作『Blaze&Blade～Eternal Quest～』のデータを継承可能!
新シナリオ
変化に富んだ8つの新シナリオがキミを待ち受ける!
対戦モード
新モード・対戦専用の『バトルロイヤル』育てたキャラ同士で戦え!
新アイテム
道具屋の追加でアイテム収集も充実!
標準価格4,800円
©1998 T&E SOFT, Inc.
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ホームページ http://www.tes.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中
育てたキャラは『Busters』で使えるぞ!
マルチプレイRPGの決定版!
Blaze&Blade～Eternal Quest～
標準価格5,800円(税別)
お宝ゲットキャンペーン
特製メモリーカードケースが
予約者全員に当たる!
予約キャンペーン実施中!(締切9/17)
NO RESALE



電撃PlayStation-G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
雪割りの花
サンパギータ
ファーストKiss☆物語
アドヴァンストV.G.2
ひみつ戦隊メタモルV デラックス
星の丘学園物語 学園祭
イラスト/伊藤岩太

冬…次の季節の訪れを告げる…

――「やるドラ」シリーズの総決算、



路面電車の走る北国の街、そこでキミは愛情と嘘の狭間に立つ、悲しい主人公となる……。SCEIのAVGシリーズ、「やるドラ」に注目の第4弾が登場する。今回は、物語、システム、世界観の3面から、この作品の魅力に迫っていこう!



桜木　花織

本編のヒロイン。主人公の隣の部屋に住む25歳のOLで、性格は清楚でもの静か。優しい女性で、主人公のあこがれの対象となっている。結婚を前提につきあっている男性がいたが、その彼が死去。それが彼女の神経を崩壊させ、そして…。

フルアニメーション&フルボイス、でも今度の「やるドラ」は何かが違う…

この「雪割り」を初めてみた人、あるいは従来の「やるドラ」シリーズをやりこんでいる人は、本作に対して違和感を感じるかもしれない。ある意味現実的なドラマ、今までの「アニメ」とは明らかに違う、特徴的なキャラクターデザイン。だがこれも確かに「やるドラ」の1つなのだ。実験的とも取れる本作の、真の狙いは何か? ここではその検証も行いつつ、本作の魅力を紹介していこう。

ビジュアルとストーリーの両面から「雪割り」の魅力に迫る!

物語は…

冬の訪れの早い、北海道のとある街が、今回の物語の舞台だ。大学生の主人公は、同じアパートに住む年上の女性、桜木花織に密かに想いをよせている。友人から合コンに誘われたが、断ったその帰り、主人公は花織が恋人と会っているのを目撃する。彼女には婚約者がおり、そのことで主人公は胸を痛めていた…。

数日後、主人公は警官の訪問で、花織が入院したという事実を知る。彼女は、婚約者・昴(たかし)が死んだショックで記憶喪失になっていたのだ。花織を看病する主人公。ある日突然、記憶が戻る花織だが、主人公に向けて発した言葉は、「あなたは、昴なの…!」だった。



主人公のついた嘘…

花織が、主人公を昴と勘違いした日から、主人公は「昴」になることを決意する。彼女を想うあまりについた嘘。それは次第に主人公を苦しめる。



▲花織とその婚約者・昴。彼女の昴に対する愛情は深い。その彼が死んだとき…。

雪割りの花

雪割りの花

11/26(予)	▶¥4,800　▶SCEI
AVG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

…雪割りの花は咲いたのだろうか…

第4弾は静かで悲しい“恋”の物語——

システムは…

選択肢を選ぶことで、物語が様々に展開する「やるドラ」。今回も前3作と同様のシステムが採用されている。気になるエンディング数は、過去の作品を超える本数（30本以上）となる予定だ。





キミの演じるドラマ

選択肢を選ぶことで物語が展開するというのは前述の通りだが、右でも紹介している通り、物語は主人公・花織の2人が中心。キミは花織の言葉に耳を傾け、花織と対話しながらドラマを演じていくことになるぞ！

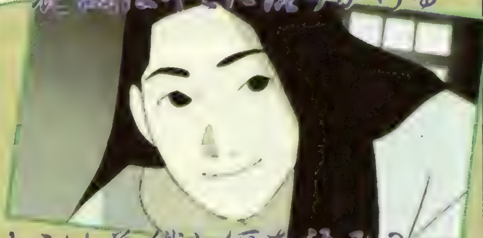
名前はどうなる？

3作目から、主人公の名前が決められるようになったが、今回もそのシステムを採用。自分＝主人公という意識が高まるぞ。



▲「サンパギータ」と同様、自分の名前が付けられる。

花織はキミに語りかける



キミは花織と何を語る？

2人だけのドラマ 登場人物の少なさに注目！

主人公が昴になりきるため、昴の同僚・小林勇一や、勇一の妹・美雪と話をすることはあるが、基本的には主人公と花織を軸に物語は進行する。だから登場人物は極端に少ないのだ。だが、それが本作のテーマをはっきりさせ、かつ重厚な内容を生み出している。

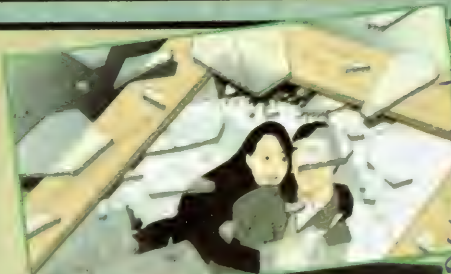
▶あくまで物語の主体は花織とキミの、2人のラブ・ストーリーなのだ。



CAST	
主人公：桧山修之	小林勇一：堀内賢雄
桜木花織：日高のりこ	小林美雪：渕崎ゆり子

世界観は…

淡色系の、ぼんやりした画面、シンプルなキャラクターデザイン…。これも本作の大きな特徴といってよいだろう。寂しさと優しさが混在した印象を与える、これらの画面は、物語のイメージを膨らませてくれるに違いないだろう。安らぎ、緊張感…キミがプレイしたとき、この画面から伝わるイメージはどんなものだろうか？





灰色だがどこか暖かい世界

モノクロやセピアが混在する本作のゲーム画面だが、これはシーンによって変化する。そのため、それぞれの場面が非常に印象的に映るのだ。

モノトーンの世界が何かを伝える

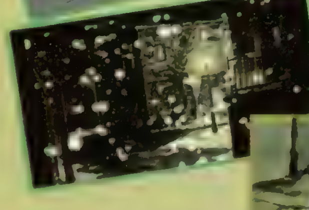
















雪割りの花

実在する花では雪割草というものがある。早春の、まだ雪が残っている3～4月に咲く花で、北国では春を告げる花としての印象が強い。



「やるドラ」第3弾 待望のストーリーダイジェスト先行公開!!

映画的演出が光る 社会派バイオレンス大作!!

"アニメらしさ"が目立った前2作に比べ、雰囲気重視の落ち着いた映像と演出が特徴の本作。シナリオも、あえてタブー視されがちな問題を扱うなど、ゲームの新しい方向性を生み出しているぞ！ その注目のストーリーを紹介！





▲フィリピン女性がヒロインなのも、特徴の1つ。◀カメラアングルの妙にも注目したい。

サンパギータ

10/15 AVG	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

物語のカギを握る5人の人物

多くのキャラクターが登場する本作。ここでは特に今回のストーリーでカギとなる人物を紹介しよう。また、これらの人物は、今後も登場する機会が多いので、覚えておいて、ソンはしないぞ!!

優しさなら1番？ 主人公



▲プレイヤーの分身。腕っぷしも気も弱いが真面目で誠実。

漂う危険な雰囲気 ボーイ



▲マリアと同郷人。とある組織の一員らしいが……!?

みんなの相談役 ランディ



▲バーを経営する陽気なフィリピン人。おせっかい焼きだ。

キミの良き理解者 水島



▲主人公の義兄。新聞記者で、フィリピンにいたこともある。

マリア



▲記憶喪失のフィリピン人の少女。主人公に助けられ、同居を始める。一時は幸せな生活だったが……。

サンパギータ

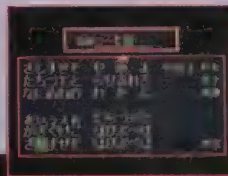
SAMPAGUITA SAMPAGUITA SAMPAGUITA SAMPAGUITA

公開された1本のシナリオから『サンパ』の隠された謎を検証

雰囲気が変わったとはいえ、基本は「やるドラ」。プレイヤーの選択（行動）によって、幾重にもシナリオが分岐、そのエンディングの総数が約30種類というのも、そのまま継承している。ここで紹介するストーリーも、そんな数あるもののーつだ。各ブロックでは、その場面に登場した気になる「キーワード」も検証しているので、しっかりと予習しておこう。なお、各タイトルの「ＳＣＥＮＥ」は、本編中のセーブポイント〜ポイント間の"段落"を表しているぞ

LOOK! まずは名前入力から始めよう

前回もお伝えした通り、「サンパギータ」では"主人公の名前の入力"が可能になった。そこで今回は名前の入力から始めることにしよう。入力方法は写真の通りだ。もちろん、漢字・英字もＯＫだぞ！



▼変更ができるのは、ゲームの開始時とデータロード時のみ。ゲームの途中での変更は無理なので、注意が必要だ。



▲入力した名前は、もちろんゲーム中に反映されるので、臨場感も倍増！

SCENE1〜4　路地裏〜アパート

始まりは雨の中……

とある雨の夜。帰路の途中で主人公は、路地裏でうずくまるフィリピン人の少女と出会う。彼女は"マリア"と名乗るが、名前以外の記憶を失っていた……。そんなマリアを家へと連れて帰る主人公。だが、身元を調べるために開けたマリアのバッグには、およそ彼女にはふさわしくない１丁の拳銃が！　自分自身に不安を抱きながらも、帰る場所のないマリアは、主人公と同居を始め…。そして１週間、マリアの顔にも笑顔が。



◀この少女を助けた主人公の行動は、吉と出るのか？



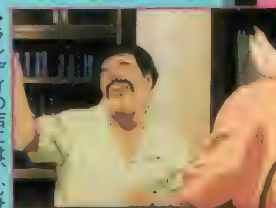
▶バッグの中には、紛れもなく「本物」の拳銃が……。

KEY WORD　やはり、最大の焦点は「記憶喪失」という点。彼女はなぜ記憶を失ったのか？　そして、彼女の拳銃は果たして……「Made in China」の文字が気になるが？

SCENE5〜6　アパート〜ランディの店



▶拳銃を埋めたこの日を境に、２人の距離は縮まっていく。



▶ランディの店には、むせ返るほどの花の香りが……。

主人公は彼女の安らぎの場となれるか？

拳銃を持ち続けることを不安に思った主人公は、人目の付かない公園に埋めてしまう。その夜、マリアのバッグの中にあったカセットを聞く２人。中にはフィリピンのラブソングが録音されており、それを聞いたマリアは「ボーイ」の名を思い出す。そして、その手掛かりを求め、主人公はランディが経営するバー、「サリリング・アティン」を訪ねるが……。

KEY WORD　ランディの店にあった「サンパギータの花」。これは、フィリピンの子どもたちの生活に欠かせない物らしい。もちろん、マリアも昔深く関わっていたらしいが……。ここではフィリピンと日本の、生活の違いを知ろう。

少女との出会いが主人公の運命を変える…

静寂が破られるとき、主人公が見たモノは何か…？

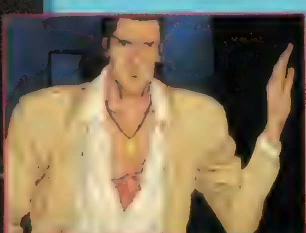
SCENE7〜9　アパート

互いの想いに気付くとき

持ち帰ったサンパギータの香りに、フィリピンでの幼少時代の記憶を取り戻したマリア。だが、彼女はボーイによって連れ去られる。行方も知れず、途方に暮れる主人公だが、数日後のある夜、誰もいないはずの部屋に灯りが…

彼女は帰ってきたのだ！

KEY WORD　気になるのはボーイの存在。主人公の相談に乗ってくれた水島の話では、「フィリピンは華僑の力が強い」らしい。そして中国製の銃……すべては偶然？





◀マリアは故郷よりも、ボーイよりも主人公を選んだのだ。

▲やはり、ボーイはマリアを知っていた。２人の関係は？　やはりフィリピンで何かが？

SCENE10　大学〜市街地

平穏…そして最期の日

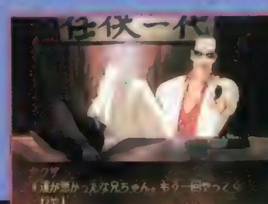
ふたたび始まる平穏な生活。ある日、主人公はボーイが街中で暴力団風の男に銃で狙われているのを見つけ、彼の名を叫ぶ。だが、ボーイが逃げ切れた代わりに、その銃口は主人公に向けられ…！



▶かなり残酷な結末……ボーイを助けるのは間違いだったのだろうか？

LOOK! ヒントコーナーも一新!?

ゲームオーバー時のヒントコーナーは、本作でも健在。だが、今回はエンディングの前にヒントが登場。そのまま終了してしまう。ちょっと変わった感じ？



◀こんな恐いおじさんも、ヒントコーナーに登場します（汗）。

女性ばかりの家に居候!? ドキドキの体験が楽しめる恋愛AVG



織倉香奈

主人公が居候することになる織倉家の長女。医者という多忙な仕事に追われる母親に代わって、家事全般をこなす。学校内では評判も良く、多くの生徒の信頼を得ている。料理と裁縫を趣味に持つ伝統の女の子。



しっかり者の織倉家の長女





明るく元気な織倉家の次女

ファーストKiss☆物語（ストーリー）

PC-FXで人気の恋愛AVGがパワーアップしてPSに登場！ 今回はシステムを中心に、本作が持つ独特の魅力を紹介していこう。

織倉真奈美

香奈の3歳年下の妹で明るい性格の元気な少女。幼い頃に父親をなくし、女性だけの家庭で育ったためか、主人公を兄のように慕う。趣味は、ぬいぐるみ集め。特撮番組が好きという意外な一面も――。



ファーストKiss☆物語		
11月(予) AVG	▶価格未定（2枚組）	▶ヒューネックス／ヒューマン
	▶MC（ブロック数未定）	

『ファーストKiss☆物語』のゲームの流れを大紹介!!

とある事情から高校卒業までの1カ月間、父親の知人〝織倉家〟に居候することになった主人公。しかし、その家に暮らしているのは美人の未亡人と2人の美少女姉妹だけだった……。そんなドキドキのシチュエーションで展開される高校生活を描いていく恋愛AVG『ファーストKiss☆物語』。ゲームは、下で紹介しているアドベンチャーパートとMOVEパートを交互に繰り返しながら進んでいくのだ。



◀織倉家の家族を始め、登場する女の子はなんと総勢12人。



▲卒業までの1カ月間にはハプニングがいっぱい。無事に卒業式を迎えられるのかな？



▲憧れの女の子とのファーストキスを迎えることがゲームの最終目的となる。

アドベンチャーパート

このゲームの中心となるパート。1日の流れの中で、朝、通学時、学校内など、それぞれの場面での生活風景が描かれる。プレイヤーは無駄な操作をする必要がなく、ストーリーが進行していくぞ。またストーリーの途中には、さまざまなイベントが用意されており、選択肢が発生することがある。そして、どの選択肢を選んだかによってシナリオ展開や相手の主人公に対する感情が変化していくのだ。



▲メッセージが自動で送られるモードもあるので最小限の操作で楽しめる。

ボリュームたっぷりのアニメーション！



▲それぞれの女の子との出会いのシーンなどにはアニメーションが挿入され、雰囲気を盛り上げてくれる。

▼イベントの数は実に豊富。女の子ごとに多彩なイベントが用意されているぞ。



イベントも満載!!

MOVEパート

このパートでは、平日の放課後と休日の午後の時間帯を利用して町の中を自由に移動することができるぞ。そして、移動した先で誰かに出会うと会話イベントに突入する。この会話イベントでもアドベンチャーパートと同様に選択肢が発生し、選んだ選択肢によって展開が変化するぞ。また、町内にいくつか点在しているお店の中には、アルバイトができるところもある。



◀移動先に女の子がいるときは、ハートマークが表示されるのでとっても便利だ。



▶いろいろな場所を訪れると見知らぬ女の子と出会い、知り合いになることもある。

突然の出会いも…

あこがれのあの子とデート♥



▶想いを寄せている女の子とのデート。これをきっかけにもっと親密な関係になれるかも……？

PC-FX版との違いは？

本作ではPSへの移植に際して、さまざまな要素が改良、追加されている。初プレイの人はもちろん、PC-FX版をプレイした人も満足のいく内容に仕上っているぞ。そこで、ここではPS版に追加されたいくつかの新要素を紹介していこう。



▶PS版だけのオリジナル要素が満載！

全編フルボイス！

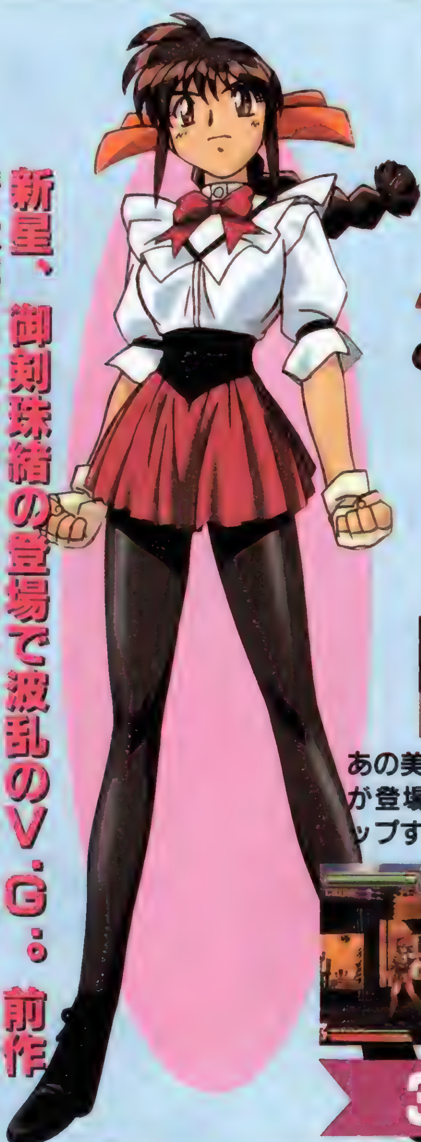


◀ストーリー全編を通してキャラクターがしゃべりまくり！ 各キャラを担当する豪華声優陣の名演技にも注目だ。

新シナリオ&イベントも追加！



◀一部のキャラのシナリオが新しくなり、さらにイベント数が20%以上アップ！ より楽しくなっている。



新星、御剣珠緒の登場で波乱のV.G.。前作では語られなかった謎がここに明らかになる！

闘う美少女ふたたび！ 格段にスケールアップした新生『V.G.』の実力を見よ!!

ADVANCED V.G.2

アドヴァンストV.G.2

9/23 対戦ACT ▶¥5,800 ▶テイジイエル ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

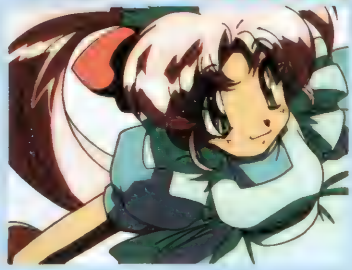
あの美少女満載の対戦格闘『A.V.G.』に続編が登場！ 新キャラの乱入でますますヒートアップする"闘い"から、目が離せないぞ！



◀挑発も各キャラの性格が現れているぞ！



◀キャラによっては苦手な対戦相手もいる。



最強のウェイトレスを決めるべく年に1度開催される格闘大会。今回は新たに参戦した3人を含むV.G.選手たちの魅力に迫るとともに、対戦格闘として進化した『A.V.G.2』のシステムを紹介していこう。

3人のニューフェイスを迎え、波乱の大会を

武内優香



[illegible] んらかの理由で格闘から [illegible]

レイミ・謝華



[illegible] ている強者でもある。[illegible]

八島聡美



[illegible] みるしっかり者。熱血な [illegible]

楠真奈美

河内弁が特徴的。どうみても小、中学生(笑)だが、れっきとした高校生。猫グローブを着用し、独特の格闘スタイル（暴れてるだけ?)で闘う。リーチの短さは、多彩な突進技でフォローだ【CV：荒木香恵】



梁瀬かおり

[illegible]



久保田潤

[illegible]



ただの"ギャルゲー"じゃ終わらない、多彩なモード!

今回の『A.V.G.2』には、新主人公に御剣珠緒を迎えて贈るストーリーモードや、2P対戦を楽しむVSモード以外にもさまざまなモードが用意されているのだ。ここではVSモード以外でメインとなる4つのモードを紹介しよう。『A.V.G.2』を遊び尽くすために、全てのモードの完全制覇を目指してみよう。

STORYモード

御剣珠緒を中心に展開する『V.G.』のメインモード。対戦の合間にアニメーションによるイベントもあるぞ。



▲ストーリーを通して成長する珠緒の性格にも注目!

NORMALモード

STORYモードでは、「珠緒」しか選べなかったが、こちらは全キャラ選択可能な対COM戦だ。個々にイベントやエンディングも用意されている。



▲キャラごとにストーリーを用意、エンディングもあるぞ。

PRACTICEモード

対戦格闘に必須の練習モード。思う存分、コマンドや連続技の練習が出来るぞ。この状態での2P同時プレイも可。



▲ゲージやCOMの動きの設定なども細かくできる優れモノ。

TIME ATTACKモード

対COM戦での、クリアするまでにかかった時間を競いあうモード。1本先取、ゲージ(超必殺技使用時に必要)MAXでの闘いとなる。



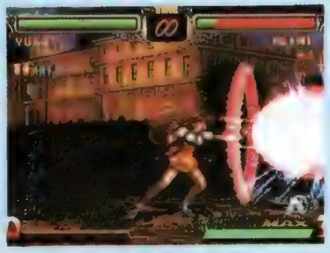
▲ベストタイムはメモリーカードに記録することも可能だ。

特別入手!

ファンクラブ会報が終わった今「V.G.の穴」が読めるのは電撃PSだけ!



古今東西の対戦格闘の要素を集めた痛快システム



▲テクニックを駆使して、華麗な連続技を決めるのが爽快! このおもしろさは、1度プレイすると病みつきになるぞ。

本作には、対戦ACTのエッセンスが凝縮されている。チェーンコンボ、超必殺技、ガードキャンセル、スーパーキャンセル……キーワードの例を挙げただけでも、格ゲーファンは心ときめいてしまうだろう。また、上記の「プラクティスモード」や1ボタン必殺技などの採用で、初心者からマニアまで楽しめる内容になっているぞ。



A.V.G.2セル画プレゼント!!

テイジイエルさんのご厚意により、『A.V.G.2』のストーリーモードで使用したセル画を5名の読者にプレゼント。希望の人は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号、好きなファミレスの制服を明記のうえ、欄外のあて先まで。絵柄の指定はできません。



◀この世に2つとない超貴重品をゲットだぜ!

闘うV.G.参加選手を大紹介!

御剣珠緒



大会初参加の新星 実力はまだ未知数…

[illegible]

霧島恭子



純和風大和撫子は霧島式柔術の継承者

[illegible]

新条サキ



裏世界からの使者 大会参戦の真意は!?

[illegible]

増田千穂



柳生忍軍の末裔 大会の真意を探るべく参戦!

[illegible]

エリナ・G・スミス



負け知らずの浪速っ子 ケンカ殺法で攻めろ!

通称「えりりん」。関西弁で話す、こてこてなアメリカ人(?)。格闘スタイルはケンカ、メリケンサックを付けて闘う。通常技も必殺技も使いにくい物が多いが、リーチの長さと威力はピカイチ【CV:松下美由紀】

結城綾子



ダンスも格闘もリズムで「乗り切る」京の舞姫

[illegible]

●プレゼントのあて先●〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃PlayStation編集部「どきどきVG」係。9月24日の消印有効です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



ひみつ戦隊メタモルV ☆デラックス☆

SS版にはなかった大紋字長官のエピソードも描かれ、SS版をプレイした人にも楽しめる、PS版。今回はその魅力に迫る!

ひみつ戦隊メタモルV デラックス	
10/15 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶毎日コミュニケーションズ／フェイクラフト ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

期待の戦隊モノAVGをメタモルチェ〜ック!

地球征服を企む宇宙人から地球を守るため、銀河警察連邦から代理刑事に任命された5人の小学生の女の子たち。「メタモルV」は、そんな彼女たちがそれぞれの腕につけた「メタモルブレスレット」の力により、成長ヒロイン「メタモルV」となって戦うAVGだ。このゲームには会話パートと戦闘パートがあり、会話パートはメッセージが表示されずフル音声で進んでいく。まさにTVアニメ感覚で楽しめるゲームなのだ。監督・脚本は、あの伝説的な魔女っ子AVGの名作『シルキーリップ』(メガCD)を生みだした遠藤正二朗氏。『リップ』の魅力でもあった各話ごとに流れるオープニングやエンディング、そしてアイキャッチ、次回予告などの演出は、今作でも健在。パロディ感覚あふれる設定も見逃せない!!



新条咲慧(さきえ)

▲かもめ第三小学校に転入してきた転校生。メタモルVの2代目リーダーに任命される。CV：大谷育江



メタモルレッド

◀新条咲慧が成長した姿。「剣の舞い」や「エンジェルウィング」などの華麗な超必殺技を持つ。

RED METAMOR

AVGパート

ゲームの大部分をしめるのは、キャラクターたちの会話によって自動的にストーリーが進むAVGパート。会話中に咲慧の感情を変化させると、メンバーの咲慧に対する信頼値やストーリーが変化するぞ。各キャラの信頼値は、エンディングに影響するので、とても重要な要素なのだ。





「咲慧」の感情で信頼値が変化!

このゲームは、「ALIS(アリス)」という新会話システムを採用。「ALIS」とは「Active Language Interactive System」の略で、ゲーム中に「Aマーク」が表示されたとき、咲慧の感情を3種類の中から選択すると、会話の流れが変化していくシステムだ。これにより、メンバーの信頼値が変化するぞ。





「特別編」の追加でデラックス!!

ＰＳ版には、３話と４話の間にＰＳオリジナルの特別編が追加されている。ＵＦＯ目撃事件をメインに、大紋字長官の過去を知ることができるシナリオだ。また、デュアルショック対応により戦闘シーンなど、随所で振動するぞ。



◀ＰＳ版では、新キャラが登場。さらに、おまけが付いてくる?

DS対応でブルブル!!





◀必殺技が炸裂!! 戦闘シーンは超迫力♥

戦闘パート

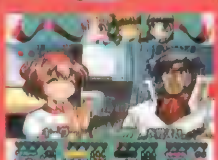
[illegible]



戦闘前の作戦タイム



ＡＶＧパートの[illegible]中に[illegible]した「キーワード」。作戦タイムでは、このキーワードを合成（2つのキーワードを組み合わせる）して必殺技を作ることができるのだ。[illegible]の組み合わせで、[illegible]な攻撃力のある超必殺技を生み出すことができるぞ。



キーワードをGET

▲[illegible]



キーワードを合成

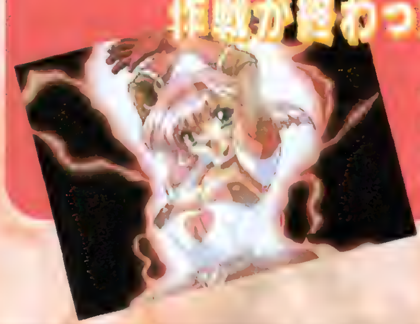
▲[illegible]



必殺技完成

▲[illegible]

作戦が終わったら戦闘開始



[illegible]を使って攻撃しよう。[illegible]のゲージを[illegible]と[illegible]の「[illegible]」が[illegible]するぞ!!



友恵もえ子

▶いつもおどおどしている女の子。カレーパンが好き。CV：根谷美智子。

メタモルイエロー

◀性格は明るく、ミーハー。イエローらしくカレーパンを使った超必殺技を使う。

YELLOW METAMOR



高杜くるみ

◀芸能界では有名な子役タレントで、高飛車な態度を見せる。CV：鉄炮塚葉子。

メタモルパープル

▶看護婦をモチーフにして成長した姿。成長後の人格はくるみと変わらない。

PURPLE METAMOR



南百合麗子

▶おっとりしたお嬢様タイプの女の子。メタモルVの渉外担当。CV：中村尚子。

メタモルブラック

◀悪魔をモチーフに成長。気品と残虐性を併せもち、帽子に付いた悪魔の目と槍が武器。

BLACK METAMOR



佐山捺紀（なつき）

◀少年ぽいムードを漂わせる、冷静で意志の強い少女。CV：冬馬由美。

メタモルブルー

▶前回の戦いでは、自分のミスで先代リーダーを負傷させた過去を持つ。

BLUE METAMOR

星の丘学園物語 学園祭

活気あふれる学園祭の準備期間に、とびっきりの美少女たちとの思い出を作る恋愛SLG『学園祭』。今回はシステム面の最新情報と、初公開の新要素をあわせてお届けしよう。



▲この子がスポーツ万能、成績優秀のヒロイン雪柳なずな。ここは1つ男らしく手伝ってあげて好感度アップ(下心1000%)!



星の丘学園物語
学園祭
10|22 SLG ▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(1ブロック)

テンポ重視の快適なゲームシステムをチェック!



このゲームの目的は、学園祭の準備を通して女の子と親しくなることだ。右の表のようなスケジュールに沿って校内を移動し、お目当ての女の子とコミュニケーションをとろう。移動先では、その場にいるキャラとの会話やイベントが発生するぞ。

平日のスケジュール

登校 → 始業前 → 授業 → 昼休み → 授業 → 授業終了 → 準備作業 → 休憩 → 準備作業 → 作業終了 → 帰宅



▶MAP上にはSDキャラが表示されて、誰がどこにいるかがすぐわかる。



▲移動先にキャラがいた場合は会話が始まる。会話時の選択肢によって好感度が変化するぞ。

授業はクイズ形式

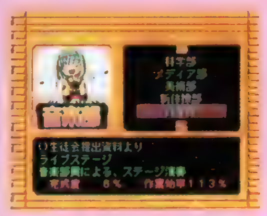
わずらわしい授業時間は、高速スキップ。たまに、授業中のイベントとしてクイズが出題されることもある。



◀クイズは3択式。正解すると、とってもいいことがあるのだ。

学園祭の運命はキミの手に……!?

気に入った女の子と幸せな後夜祭を過ごすには、クラブの出し物を完成させて学園祭を成功させなければならない。クラブの準備は1日に2回、放課後にしかできないため、どのクラブを手伝うかが悩みどころ。寮に戻って学園内のホームページを見れば、クラブの出し物の完成度を確認することもできるのだ。



▶ホームページでは、それぞれのクラブの出し物が何かもわかるぞ。



▲難点は、どちらの作業を選べばお目当ての子といられるのかがわからないことだ。

誰と一緒に作業する?

お目当ての女の子が所属するクラブを手伝えば、イベントに巡り会うチャンスも増える。移動先に2人の女の子がいた場合は手伝いも2種類、どちらを選ぶかで一緒に作業をするパートナーが決まる。ちなみに、手伝うクラブは毎回変えても構わないが、あまり手を広げると収拾がつかなくなるぞ。



▶て、手作りクッキー!! 好感度が上がるとこんな涙モノのシチュエーションが待っている。

学園生活を彩る新要素をクローズアップ!



1 休日はアルバイト!?

「学園祭」では、アイテムを使うことで手伝うクラブの作業効率が上がる。アイテムは購買部で手に入るが、最初から持っているお小遣いはあっという間に底を尽きてしまう。そこで、土日は購買部の女の子と一緒にコンビニでアルバイトをしよう。これは資金が稼げるだけでなく、アルバイトの作業内容に応じて主人公の能力値が上がるというメリットもあるのだ。



▶アルバイト先にはクラスメイトが訪ねてくる。ときには思いがけない情報が手に入ることも。



▲お金がもらえて能力も上がって……。これでクラブの手伝いがはかどること間違いなし!

魅力的なサブキャラも登場! エンディングもある!?



「学園祭」には、これまでに紹介していない魅力的なキャラが10人以上も登場する。彼女(彼)たちはヒロインたちの情報を教えてくれたり、イベントに深くかかわってきたりするのだ。もちろんサブキャラにも好感度や独自のイベントが用意されている。中にはエンディングが用意されているキャラもいるらしいぞ。





▶男性キャラとのエンディングもある!?

2 アイテムを使って能率UP!

手伝いの作業効率は、主人公の能力と補助アイテムによって変化する。基本的にアイテムは購買部で買えるが、先生や女の子からもらった「不要品」がよそのクラブで役立つことが多い。



▶値段が高いアイテムほど効果も比例して高くなる。財布は軽くなるけど……。



▼クラブを手伝うときは、どれだけ役立っているかが表示される。



アイテム交換でレアアイテムGet!!

まれに、後輩の子がアイテムを探してさまよっている。運が良ければ、物々交換で貴重なアイテムと交換してもらえるぞ。

3 乙女心も忘れずチェック♥

女の子たちの主人公に対する好感度を知るには、微妙な表情や態度に注目。また、MAP上のSDキャラには、女の子たちの機嫌を表すお天気マークが表示されるぞ。好感度が高まれば、一緒に登下校したり、校内で噂になることもあるのだ♥



▶お天気マークは良いが、雷雲が出ているとかなりピンチ。





▲機嫌最悪の状態で放っておくと怒り爆発。みんなの好感度が下がってしまう。

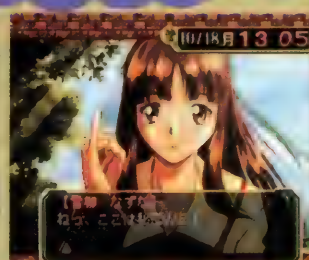
◀努力の甲斐あってうれしいお誘いが! これなら後夜祭もバッチリ……かな?

ドラマCD発売決定! アフレコレポートだよ♥



この『学園祭』のラジオドラマがCDとして発売されることが決定! 先日、都内の某スタジオでその収録が行われたのだ。アフレコは和気あいあいとした雰囲気の中で進められ、出演者の皆さんも学生時代に戻った様子。10月23日にVOL.1、11月27日にVOL.2と、2枚のリリースが予定されているので、ゲームとはひと味違うアナザーストーリーを楽しみたい人は要チェックだぞ!

▶こんなロマンチックな展開が、ラジオドラマの中にもあるのかな?





▲アフレコのスタジオに集まった出演者の皆さん。それぞれの役になりきって、息ぴったりの熱演を見せてくれたのだ。

※CDタイトルは「星の丘学園物語 学園祭 RADIO DRAMA」、定価 ¥2,913、発売 エイジップ/キングレコードです。

御神楽少女探偵団

みくわぐらしょうじょたんていだん

予告状

来る九月十七日、本格推理AVG、PSに推参。そのすべての謎を推理せよ。健闘を祈る。

推理手順ノ解説

大正時代を舞台に起こる猟奇的事件を、探偵事務所の３人娘となって解決していく本格推理ＡＶＧ「御神楽少女探偵団」。新システム「推理トリガー」により、緊張感のある本格的な推理が楽しめるこのゲームの捜査のポイントをここで紹介していこう。



◀2Dゲーム史上最高級の美麗画面で展開する、超本格推理劇!!

物語の流れ

ゲームは各シナリオごとに右の３つのパートで構成。メインとなる捜査編はさらに数パートに分かれており、ここで会話や調査をくり返しつつ、謎を解いていくことになるぞ。

事件編 → 捜査編 → 解決編 → 次の事件へ

捜査のポイント壱　聞き込みで証言を集める！

捜査の基本となるのはやはり聞き込み。プレイヤーは手がかりを求めてマップ画面を移動し、それぞれの場所にいるキャラと会話をしながら証言を集めていくことになる。同じ場所にいる人間でも、別の証言を聞いた後でもう一度訪れると、違う証言をする場合もある。様々な場所を歩き回って、多くの人物から話を聞いていこう。



現場百回！

◀マップ移動は、行きたい場所をクリックするだけなので楽チンなのだ。

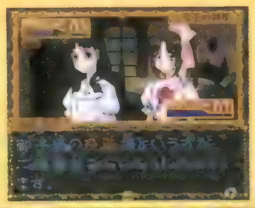


▶何度も同じ場所に足を運んで、多くの証言を集めていこう。

捜査は足が基本！

捜査のポイント弐　推理トリガーで事件を推理！

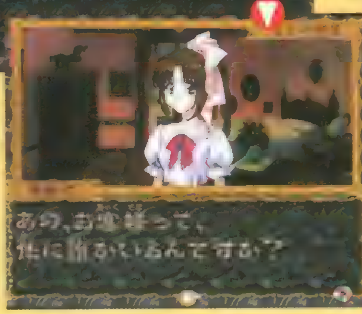
会話で色違いのメッセージが出たら、推理トリガーが使用可能になる。そのメッセージが怪しいと思ったら、R1で推理トリガーを使用しよう。証言の重要性に応じ、推理ポイントが溜まっていくぞ。これが20溜まると、次のパートへ進める。ただし、トリガーには回数制限があるので注意！



◀トリガーの残り回数には常に注意しよう。

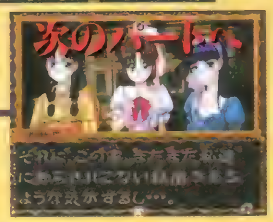


◀この青いメッセージが重要な証言だと思ったら……。



▶推理トリガーをオンに。会話がさらに進展していく。

推理ポイントが20溜まると……



▲推理ポイントが20溜まった時点で、物語は次のステップへ。

推理トリガーを使い切ると……

▼トリガーの使用回数が０になると、ゲームオーバーだ。




HUMAN PRESENTS■御神楽少女探偵団
注目!!
驚異の超美麗活劇(ハイレゾアニメーション)!!
ゲームは、全編ハイレゾの超美麗画面で展開。アニメーションも、表情だけでなんと300パターン以上もある！
猟奇蔓延(はびこ)る帝都の事件を、
可憐な乙女が華麗に推理!!
御神楽少女探偵団
■ヒューマン ■AVG
■９月17日発売 ■¥6,800（CD４枚組）
■メモリーカード・１ブロック使用

主要人物ノ覚書

御神楽探偵事務所

ゲームのメインキャラクターになるのは、御神楽時人を所長とする御神楽探偵事務所の面々。ここではそのメンバーを紹介していこう。なお、所長の時人は犯罪推理以外ではまったく無能なため、聞き込みや調査などで実際に走り回るのは、巴、滋乃、千鶴の3人の助手たちとなる。

鹿瀬（かのせ）巴（ともえ）





助手のリーダー格で、犯罪捜査の先頭に立ってほかの2人を引っ張る。性格はサッパリ型で何事にもめげない元気さが取り柄。異性を意識することはまだないらしい!?

久御山（くみやま）滋乃（しげの）





時人を慕って強引に助手になった。久御山子爵家の令嬢で、華族や上流階級に幅広いネットワークを持っている。上品で物静かだが、痛烈な皮肉を放つこともある。

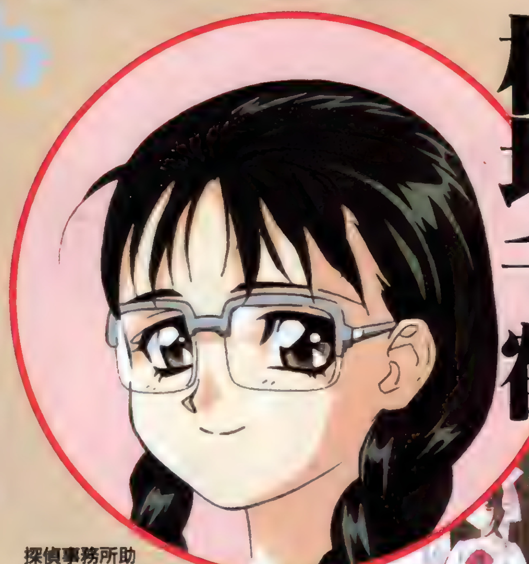
ランドルフ丸山





▲事務所に住み込んで時人の身の回りの世話をしているハーフの少年。ほかのメンバーからは、蘭丸の愛称で親しまれている。

桧垣（ひがき）千鶴（ちづる）

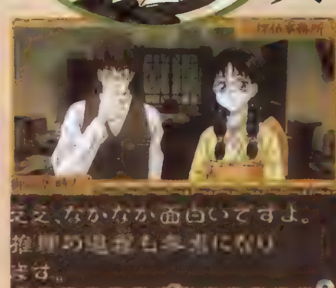




探偵事務所助手兼経理担当。おとなしく地味だが、非常に忍耐強く、根気のいる捜査ではいい結果をもたらしている。また、甘いモノが好き。

御神楽時人





▲類い希な推理力を持つが、それ以外に能がない。普段はにこやかだが、事件の真相に迫ると引き締まった顔を見せる。

その他の協力者

ゲームには、巴たち以外に大勢のサブキャラが登場する。その中から、代表的な人物をピックアップして紹介しよう。百戦錬磨の探偵事務所の所員とはいえ、巴たちはやはりか弱い女の子。ときには、こうしたサブキャラたちの助けも必要になってくるぞ。

諸星警部



◀帝都に起こる猟奇事件の数々を担当している警視庁の警部。時人のことはそれなりに当てにしているようだ。

栗山刑事



◀諸星警部と行動する若手の警視庁刑事。通称クリさん。刑事のわりには、ミーハーなところがある。

守山美和

▶探偵事務所の入っている守山ビルの美人オーナー。守山ビルの一階で、守山美術商を営んでいる。



マスター

▶巴がアルバイトしている喫茶店のマスター。無口でほとんど喋らないが、巴は表情から意志を読み取れるらしい。



キャラの魅力が300％アップする 2枚のおまけDISCに注目!!

このゲームは、本編ＤＩＳＣ２枚に加え、インターミッションＤＩＳＣとスペシャルＤＩＳＣがセットになったＣＤ４枚組。この２枚のＤＩＳＣには、事件クリア後のお楽しみがギッシリと凝縮されているのだ。

インターミッションDISC

本編での各事件の「その後」を描いたミニシナリオ「探偵の休日」を遊ぶことができる（本編での事件を１つでもクリアしたデータが必要）ＤＩＳＣ。また、登場キャラクターとの自由な会話を楽しんだり、ミニゲームを自由に楽しんだりもでき、バラエティに富んだ内容になっているぞ。





◀▲事件と関係ある場所を自由に訪れることができるようになる。助手である女の子たちの普段の姿なども、見ることができるぞ。

インターミッションシナリオ 探偵の休日

本編をクリアしていくことで遊べるようになるミニシナリオ。各シナリオでは主人公の選択も可能で、選択肢による好感度の変化など、ちょっとした恋愛ＳＬＧの要素も取り入れられている。

▼「探偵の休日・壱」では、時人と巴の２人から選択できる。

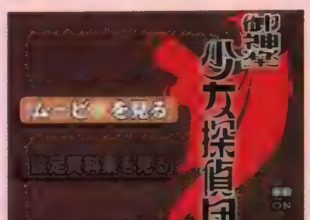




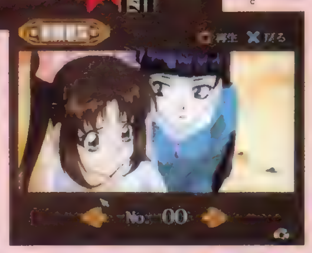
▲ミニシナリオ中にはミニゲームが発生することも。

スペシャルDISC

本編の事件を１つでもクリアしているデータがある場合、このＤＩＳＣでゲーム中にすでに見たムービーをもう一度見ることができる。また、設定資料集を閲覧することもできる。



◀メニュー画面。まだ本編をクリアしていない場合、何も見ることはできないぞ。



▶再生できるムービーは一度見たモノだけ。本編をクリアするごとに増える。

猟奇的事件之予告

幽鬼郎
ゆうきろう



ようこそ、御神楽探偵事務所へ。ご案内を務めますのは、私、鹿瀬巴です。さて、ここで紹介するのは、ある不気味な掛け軸にまつわるお話です。美しい令嬢の失踪から端を発したこの事件。解決の糸口のないまま、次々と増えていく犠牲者たち。そして、ついには私たちの仲間、千鶴ちゃんまでが、凶悪な犯人の手に捕まってしまい……。

前編

久御山さんが、探偵事務所に助手として雇ってもらうかわりに見つけてきた依頼。それは、失踪した逸島家令嬢、静江さんの捜索でした。手がかりは、失踪後に届いた見せ物小屋の入場券。わたしたちは、次の手がかりを求め、見せ物小屋へと向うのですが……。





◀▲人魚のミイラを公開中だった見せ物小屋で見たもの、それは、変わり果てた静江さんの姿でした。

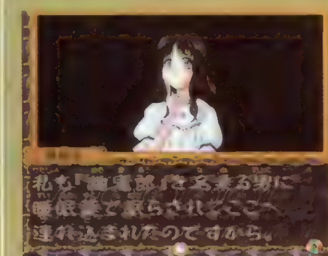
見せ物小屋にあった人魚のミイラ。それはまさしく、逸島静江さんその人でした。私たちは、静江さんの捜索から、彼女を殺害した犯人捜しへと捜査を切り替えることになりました。そして、逸島邸の地下室に厳重に保管された一幅の掛け軸、「幽鬼郎」にまつわる陰惨な過去を知ることになるのです。やがて、浮き彫りにされていく逸島家の秘密。逸島家の前主人の謎の狂死、かつて起こった悲惨な事故……。そうした中、私たちの前に、あるひとりの人物が容疑者として浮かび上がってきました。そして、次に狙われるのは静江さんの妹、依頼人である雪子さんと睨んだ私たちは、千鶴ちゃんを囮として犯人をおびき寄せようとするのですが……。





後編

犯人の手により拉致されてしまった千鶴ちゃんでしたが、機転を利かせて部屋を抜け出すことに成功します。しかし、部屋から抜けたそこは、薄暗い洞くつの中。なんとか外に脱出しようとする千鶴ちゃんでしたが、その背後には、怪しい男の影が……。



▲薄暗い部屋の中で、千鶴ちゃんは謎の紳士と出会います。

▼千鶴ちゃんをさらった犯人は、一体どうやって屋敷の中に？



アクションムービーパート登場!!

千鶴の脱出シーンは、ムービー中に指示される通りに素早く✚キーかボタンを押していくアクションムービーで展開。緊張感溢れる脱出シーンを楽しめる！



▲脱出シーンのムービー中、画面に指示が表示されたら、素早く対応する✚キーかボタンを入力しよう。

▶アクションムービー中の入力は1回とは限らないので、最後まで気を抜かないように。



逸島家の人々

見せ物小屋から始まったこの事件は、やがて逸島邸の中へと舞台を移すことになる。ここでは、事件当時逸島邸にいた人物を紹介。果たして犯人は、この中にいるのか？ なお、ここで紹介した以外にも、藤村ソノという女給が働いている。



逸島康次郎
逸島家当主。館の中を探偵がうろつくことを嫌っている。

逸島雪子
康次郎の次女。失踪した姉、静江の捜索を滋乃に依頼した。

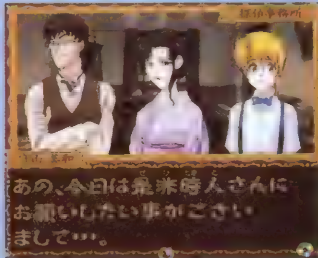
田島タエ子
2週間前から逸島邸に泊まり込んでいる雪子の叔母。

田島良造
タエ子の息子。雪子の従兄だが、雪子に対して熱を上げている。

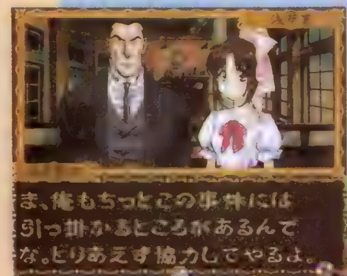
大淵嘉平
古くから逸島邸に使える老執事。田島母子を快く思っていないようだ。

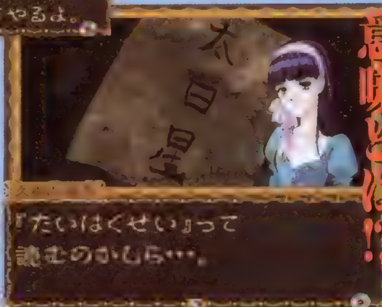
太白星（たいはくせい）

浅草のオペラ座で起きた女優殺人事件。犯人は、すぐに捕まったのですが……。



浅草日本館のオペラ歌手、沢アヤコ殺害事件。捕まった犯人の松崎金太郎は、実は守山ビルのオーナー、美和さんの知人だったのです。美和さんの依頼で、独自に調査を開始した私たちの前に、奇妙な事実が次々と浮かび上がってきて……。





この言葉に込められた意味とは!?

▶沢アヤコが残した謎の言葉「太白星」。果たして彼女のいたずらか、何かのメッセージか？

▲事件に納得していない諸星警部も、私たちの調査に協力してくれることになりますが……。

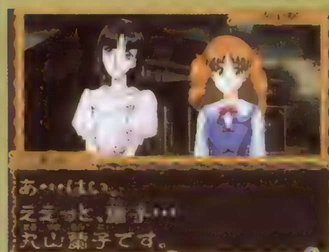
夢男（ゆめおとこ）

御神楽探偵事務所の新メンバー、蘭子ちゃん。彼女は、実は蘭丸くんが女装した姿。なぜ、彼がそんな姿をしているのか。それは、とある男爵家の依頼から始まります。

新潟のとある男爵家からの依頼。それは、男爵家の別荘で、怪しい人物がうろつきまわっているという噂の調査でした。しかし、事件と決まったわけでもないのに探偵が入り込むのはどうでしょうか。そこで、新しい女中として、蘭丸くんを送り込むことになりました。まさかこれが、連続殺人事件に発展しようとは……。

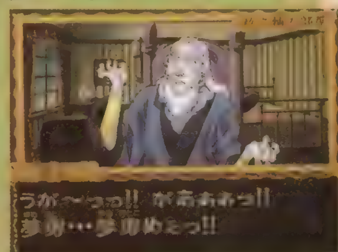


◀東京を離れられない私たちは、何も知らない蘭丸くんに……。



▲女装して潜り込む蘭丸くん。本人はまんざらでもない様子ですが。

▼謎の夢男の存在にうなされる老人。果たして、夢男とはいったい？



蘇る夢男（よみがえるゆめおとこ）

夢男を名乗る犯人による連続殺人事件が終焉を迎え、一週間が立ちました。しかし、まだ夢男の恐怖は終わってはいません。そう、夢男は……。



夢男による連続殺人事件の舞台となった比翼荘。そこでまたも発生する奇怪な事件。先生に呼び戻され、私たちは再び比翼荘へと赴くことになります。まさか、またここに戻ってくることになろうとは……。果たしてこれも、夢男の仕業なのでしょうか？

▲事務所に戻ってきた私たち3人のもとに、先生からの電話。再び、比翼荘へと戻ることになります。





◀最初の被害者は、ブランデーによる毒殺。これが悪夢の再開でした。

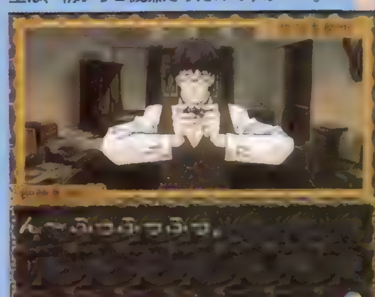
▲今度の被害者は原田安子。再び、多岐川刑事のお世話になることに……。

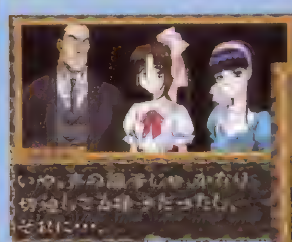
猟奇同盟（りょうきどうめい）

この事件で、私たちは最大の敵を迎えることになります。猟奇同盟。それが彼らの……すなわち、私たちの敵の名前です。

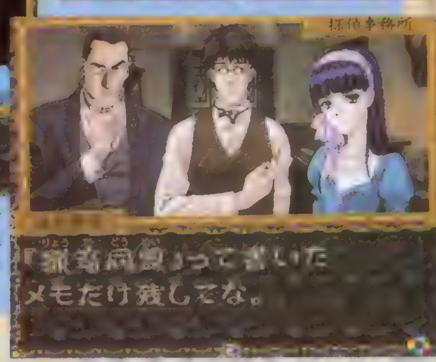
諸星警部の依頼で、私たちは警部とともにとあるアパートを訪れます。ここで、警部が追っている組織の情報を提供してもらう予定だったのです。しかし、提供者は私たちの目の前で殺害されてしまいます。これも組織の差し金でしょうか？　その組織の名は、猟奇同盟……。

▼美和さんから食事のお誘いを受けた先生は、朝からご機嫌だったのですが……。





▲猟奇同盟の情報を求め、さる新聞記者のもとへ急ぐ私たち。



▶警部は、随分前から猟奇同盟を追っていたのでした。


PlayStation
星の丘学園学園祭
学園生活のステキな思い出、贈ります。
学園シミュレーションゲーム
10・22 発売予定
予価5,800円(税別)
星の丘学園物語
学園祭
キャンペーン実施中!
「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン(200名)
①お店で体験版を最後まで遊ぶと表示される、日時と場所を控えておいて下さい。
②「学園祭」のソフトをプレイして、その日時にその場所へ行くと、パスワードが表示されます。
③そのパスワードとあなたの名前・住所・電話番号を書いて、下記の宛て先までお送り下さい。
抽選で200名の方に、ゲームで使用したセル画をプレゼントします。
締切り 12月31日消印有効
宛て先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス 営業部「セル画プレゼント」係
個性的な女の子たちとおしゃべりを重ねながら魅力を発見、
気に入った女の子と「学園祭」を成功させよう! 理想の学園
生活を楽しめる、学園恋愛シミュレーション!
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載

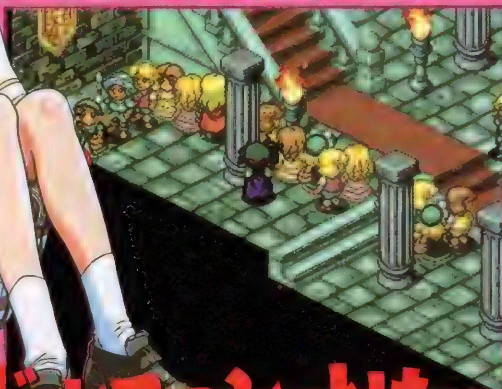


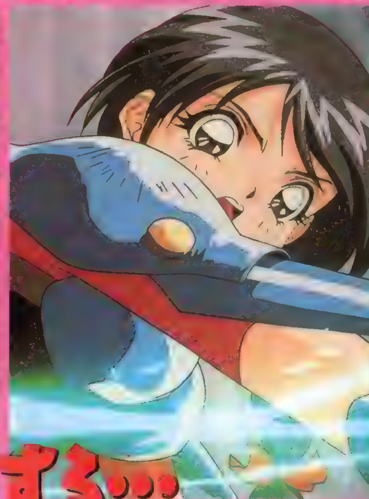
- みつめてナイトR 大冒険編
- 勇者王ガオガイガー
- TOYS DREAM
- 玉繭物語
- エンドセクター
- アナザー・マインド
- アルバレアの乙女 その他

イラスト/鈴城芹



大人気純愛SLGが装いも新たに鮮烈デビュー!





「ドルファン」とは異なった地で展開する…









もう1つの『みつめてナイト』

コナミ＆レッドカンパニーが贈る本格ＲＰＧ『みつめてナイトＲ』がついに登場！　実はこの「～Ｒ」、名前こそ同じだが純粋な続編というわけではなく、「みつめて～」本編とは異なる舞台(パラレルワールド)で展開する、まったく別の作品らしい。初紹介となる今回は、その辺の設定の違いをチェックするほか、「～Ｒ」ならではの独特なシステムを紹介していこう。どんな物語が待っているのか今から楽しみだね。

みつめてナイトR 大冒険編™



新システム搭載の恋愛大冒険

RPG みつめてナイトR 大冒険編	11 26(予)
	▶¥5,800
	▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

この5人がキミと冒険を共にするパートナー

ソフィア Sophia



温厚で心優しい性格の少女・ソフィア。病気の母親の代わりに家族の面倒を見るしっかりとした性格だが、ときどき天然ボケな一面を見せる。ソード系の武器を操る。

ライズ Raizze



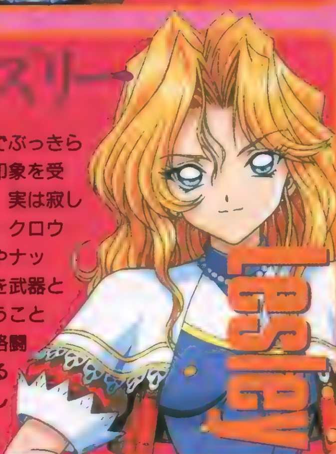
常に冷静で、冷淡。5人の中では一番、戦いというものを認識しており、勝利のためには手段を選ばないという過激な面もある。武器はレイピア系を愛用。噂では、かなりの味オンチだとか？

リンダ Linda



すべてが自分の思い通りにならないと気が済まない、超ワガママ娘。お嬢様系だけに、文武ともに優れた才女でもある。使用武器がムチ系なのは、タカビーのお約束(笑)？

レズリー Lesley



粗野でぶっきらぼうな印象を受けるが、実は寂しがり屋。クロウ(鉤爪)やナックル系を武器として使うことから、格闘技を操るのかもしれない。

ハンナ Hanna



スポーツが大好きな活発な女の子。行動的だが、かなりのおっちょこちょいらしい。なぜかスポーツの面においては、リンダをライバル視している。武器はブーメランを使用。



2人を選んで冒険の旅へ出発！

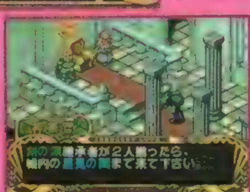
『～R』の舞台「ザルドス大陸」は、剣と魔法の世界。この地にある「オルカディア王国」の騎士であるプレイヤーは、上記の5人の中から2人を連れて王の命を救うための探索へと旅立つのだ。



◀今回は、ヒロインたちも武器を取って戦う！

気になるシステム面の謎に迫る…!?





▶ほど良くSD化されたキャラたちもカワイイ。

▲視点は基本的にクォータービューで展開する。

基本はクォータービューのRPGだけど……？

ゲームは町中で情報収集などをする「ローカルマップ」、町から町への移動時の「ワールドマップ」の2つのマップで進行。『～R』ならではシステムも搭載（右の囲み参照）し、よりキャラクターの個性を生かした演出が期待できそうだ。また、1度クリアして終わりではなく、何度も繰り返しプレイできるシナリオが用意されている。

CHECK 2つの革新的な新システム採用！

C.T.S.

女の子とのコミュニケーションが冒険の未来を変える!?

「C. T. S.」とは、パートナーに選んだ女の子との会話を視覚的に楽しむことができるシステム。冒険中だからといって任務の話だけじゃなく、やっぱりおしゃべりとかもしたいよね。

GR.I.F.O.N.

装備の変更がグラフィックに影響する「着せ替え」システム

「GR. I. F. O. N.」とは、装備の変更を目に見える形にしてインタラクティブ性を向上させたもの。つまり、女の子の装備のビジュアル面に関するまったく新しいインターフェイスなのだ。

勇者王ガオガイガー
BLOCKADED NUMBERS

封印されたストーリー(BLOCKADED NUMBERS)がAVGになって甦る、ゲーム版『ガオガイガー』。独占情報第2弾となる今回は、ミニゲームを中心に紹介だ!!

AVG 勇者王ガオガイガー ~BLOCKADED NUMBERS~	99年1月
	▶¥6,800
	▶タカラ
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

新たなる勇者伝説へ! プログラム・ドライブ!!






CHECK IT! 1 TV版フィルムでオープニングを完全再現

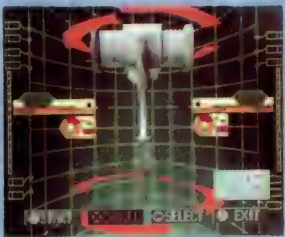
ゲームのオープニングは、TV版と同じ「勇者王誕生!!」。もちろん、TVフィルムを使用した"本物"となっている。ロボットアニメの真骨頂ともいえるあの熱いテーマソングをひとたび聞けば、TV放送時の記憶が呼び戻されてくるハズだ。スタッフ名などの文字がないので純粋に音と絵を堪能できる。



◀オープニングに続くメニュー画面も、マニア心をくすぐるデキとなっている。

『GAGAGA』ミニゲームカタログ

ストーリーモードでは、シナリオの進行状況によって数々のミニゲームが登場し、楽しめるようになっている。この結果によってシナリオが分岐してしまう場合もあるので、非常に重要になってくるぞ。ここでは、そんな数多く用意されたミニゲームの中から、代表的な5つを紹介していこう。ちなみに、ストーリーモードで一度体験したミニゲームは、ミニゲームモードでいつでも遊ぶことができる。



◀全部で10数種類あるミニゲームは、どれも気軽に楽しめるものばかり。これでストーリーが進まなくなることはないはず。

ブロウクンマグナムゲーム

ボタンを連打して、アームの回転数を上げるミニゲーム。時間制限内にMAXまで回転数を上げれば、敵めがけてブロウクンマグナムが炸裂するぞ!!



▶ひたすら連打して腕の回転数を上げていくのがポイントなのだ。

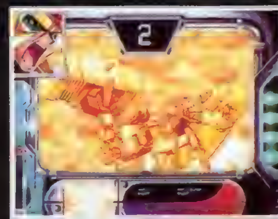
ブロウクンマグナムとは?

GAGAGA ミニ知識

ガオガイガーの右腕に内蔵された兵器。下腕部と手首を逆方向に同時に回転させ、敵めがけて射出する。射出後は自動的に戻ってくる。のちに、宇宙用装備ブロウクン・ファントムへとパワーアップする。

ゴルディオンハンマーゲーム

ブロウクンマグナム同様、ボタン連打で時間内にガオガイガーのボルテージをMAXまで上げる。見事成功すれば、ゴルディオンハンマーが振り下ろされる。



◀凱の叫び声などの効果音も挿入され、迫力も満点。

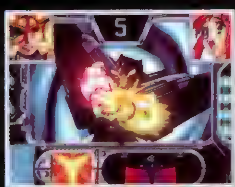
ゴルディオンハンマーとは?

GAGAGA ミニ知識

物質を光の粒子に変換する超兵器。初登場時、あまりのパワーにガオガイガーの右腕が粉砕。後に改造され新ツールロボ・ゴルディマーグ誕生。

ヘル&ヘブンゲーム

LIボタンとRIボタンを交互に連打し、エネルギーを溜めていくミニゲーム。時間制限内に両腕のエネルギーをMAXまで溜めれば、必殺技ヘル&ヘブンが敵を粉砕する。



◀うまく交互に連打していかなくてはならない。少し難易度が高くなっているぞ。

ヘル&ヘブンとは?

GAGAGA ミニ知識

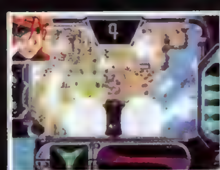
両手を突き出しながら、右腕と左腕のエネルギーを一気に開放する必殺技。強大なパワーで敵の体を突き破り、体内のゾンダー核を引きずり出す。のちにハンマーヘル&ハンマーヘブンにパワーアップ。

ディバイディングドライバーとは?

GAGAGA ミニ知識

一定時間、空間を湾曲させ、巨大な戦闘フィールドを生み出す特殊ツール。ブラックホールに匹敵するエネルギーを持つ。のちに攻撃能力を持つガトリングドライバーも誕生。

ディバイディングドライバーゲーム

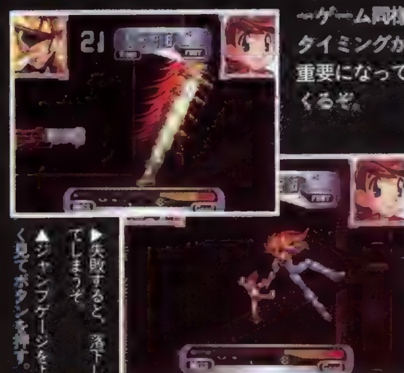


◀動き回る敵をよーく見て、うまくタイミングを合わせる。注意力が必要なミニゲームだ。

交互に動いている標準が、ぴったり合わさった瞬間にボタンを押すミニゲーム。タイミングが重要だ。

ガイ&マモル脱出ゲーム

ジャンプゲージがMAXになったところでタイミングよくボタンを押して、ガイをジャンプさせる。これをくり返し、最上階へと脱出するというミニゲーム。ディバイディングドライバーゲーム同様、タイミングが重要になってくるぞ。



▶失敗すると、落下してしまうぞ。

▲ジャンプゲージをよく見てボタンを押す。

CHECK IT! 2 豊富なゲームモードで楽しみ無限大

ゲームには、TVの物語を補完する形で展開するストーリーモード、貴重なデータを閲覧できるデータベースモード、そして一度遊んだミニゲームを遊べるミニゲームモードの3つのモードを搭載している。メインとなるストーリーモードは、プレイヤーの選択により展開が様々に変化するマルチストーリーシステムを採用。ここでの内容はデータベースモードに直接影響し、そのクリア状況によって、閲覧できるデータが変わってくるのだ。

ストーリーモード



▲ストーリーは14.5話「海のヴァルナー」と43.2話「金の爪 銀の牙」の2本が収録されている。

データーベースモード



◀貴重なデータ満載。すべてのデータをコレクションしよう!!

CHECK IT! 3 オリジナルキャラも登場!!

ストーリーモードでは、ゲームオリジナルのキャラクターも登場して、物語をもり立ててくれる。その新キャラの名前はスミレ。第14.5話「海のヴァルナー」で、凱と命が休暇で訪れたGパークシーで出会うことになる、シャチのトレーナーを務める少女だ。凱が憧れの先輩だったという彼女は、果たして物語にどう関わってくるのだろうか? また、命の反応にも注目だ。

スミレ

Gパークシーに務めるシャチのトレーナー。凱の高校時代の後輩で、凱に憧れていた。



祝・タイトル決定！　期待の発明SLGの最新情報大公開

TOYS DREAM

トイズドリーム



19世紀の欧州を思わせる独特の世界観と、非常に自由度の高いシナリオを持つ本作。今回は、このゲームをプレイするに当たって覚えておきたい基本的なシステムや、物語を彩る3人のサブキャラクターを紹介していこう。

『TOYS DREAM』の基本ゲームシステムを徹底紹介

ゲームの基本的な流れ

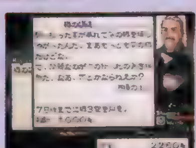
① 各ポイントを移動する

主人公たちの生活する土地には、いくつもの街や建物、施設が存在する。それらのポイントを移動して、発明に使う原材料や情報を集めていこう。



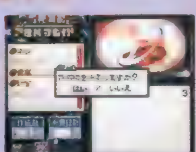
② 各種の依頼を受ける

各ポイントでは、「ある物を作ってほしい」などの依頼を受けることもある。引き受けるか否かは自由だが、まとまったお金を入手するためには必要不可欠だ。



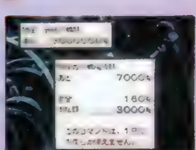
③ アイテムを作成する

研究所では、倉庫にある原材料を消費して、アイテムを作成することができる。もちろん、依頼を受けたアイテム以外のものを作成して、売却するのもOK！



④ 借金を返済する

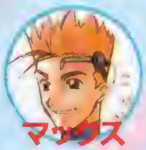
そして資金が貯まったら、ゲームの目的でもある借金の返済をしなくてはならない。ただし、借金は一度に返せるほど、少額ではない。地道な努力が必要なのだ。



前回の紹介では漠然とした情報しかお届けできなかった本作。今回は正式なタイトルも決まり、新たに入手した情報とともに、改めて『ＴＯＹＳ～』のゲームシステムを解説していこう。「発明」することで進めていくこのゲーム、まずは「なぜ発明するのか？」、「どういう風にゲームは進行するのか？」を下と左の囲みで説明しているので読んでみよう。また、右ページでは、プレイヤーができる基本行動と実際に発明（アイテム作成）する際の手順を解説するぞ。発売まではまだ間があるが、今からしっかりと覚えておこう。

★プレイヤーは4人を同時に操る！

このゲームには主人公と呼べる存在が4人おり、プレイヤーは、彼らに別々の指示を与えることができる。4人には得手不得手があって、それぞれの個性（力が強い、特定ジャンルの発明が得意など）を生かした行動を取ることが、効率の良いプレイのカギとなるだろう。



マックス

◀乗り物関係の工作に強い、熱血漢。



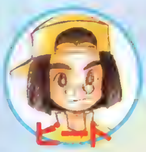
ミオ

◀設計図の作成が得意。常に冷静沈着。



ベレッタ

◀大ざっぱな性格だが、爆発物のプロ。



ピート

◀器用さはピカイチ。ベレッタの実弟だ。

★借金の返済(!)が目的!?

マックスたちの育ての親である、教授の残した多額の借金。政府はそのカタに、4人の住む教授の研究所を差し押さえようとしていた。自分たちのウチを守るために、得意の発明でお金儲けをしようと考えた4人。それが、『ＴＯＹＳ～』の物語の始まりなのだ。



◀手際が良すぎ？　政府の行動にも、なんらかの裏がある？



ルフナ

マックスたちがお世話になる「トレホの街」にある骨董屋の店主。作成したアイテムを買い取ってくれるだけでなく、依頼の仲介もしてくれる、優しく頼もしいお姉さん。

SLG TOYS DREAM	
11月(予)	
▶¥5,800	
▶KSS	
▶MC(2ブロック)	

  キャラクターデザイン／そえたかずひろ



全体マップ・各ポイントでできるコト

ここでは、左ページの囲みのうち①と②に当たる部分……全体マップ画面で出来る行動について1つ1つ詳しく説明しよう。とにかく自由度の高いこのゲームでは、プレイヤーの意志が尊重される反面、目的を見失いやすい（借金返済、という大目的はあるが）。そうならないためにも、これから下で紹介する行動をくり返し、情報や知識を手に入れることが必要になるだろう。いま、自分たちになにができる（すべき）かを把握すれば、自ずとストーリーに関わったイベントも発生してくるはずだ。



1 移動・道の探索

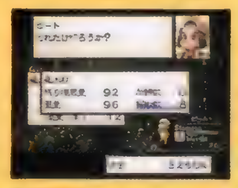
移動はすべての行動の基本。道でつながっている各ポイント間は、基本的に1日の行動で、移動力に応じた区画（徒歩の場合は1区画）を移動することが可能だ。また、マップ上に点在する、道が通じていないポイントへは、怪しいと思う地点で「道の探索」コマンドを実行すれば、新たな道を発見できることもある。



▲道の発見には、特定のアイテムなどが必要な場合もある。

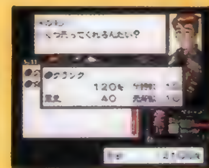
2 アイテムの採取・購入・売却

移動した先で「ポイントへ」のコマンドを実行すると、その場所にあるお店や施設などへ入ることができる。スクラップ置き場や森林などでは「クズ鉄」や「木材」のような原材料を採取したり、お店では発明の原材料となるアイテムを購入することも可能だ。また、自分で作成したアイテムを店に持っていけば、売却することもできる。うまく活用しよう。



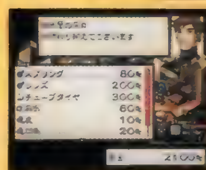
【採取】

▲一度に採取できる（持ち運べる）量には限界があるので注意。また、資源は無尽蔵ではないぞ。



【購入】

▼原材料以外にも、依頼の対象物が売っている場合も……。それを買って依頼主に渡すってのもアリ（笑）。

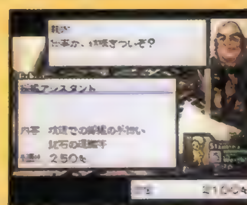


【売却】

▲作成したアイテムを売って、資金稼ぎ。そうそう儲からないので、これだけで生計を立てるのは難しい!?

3 アルバイト

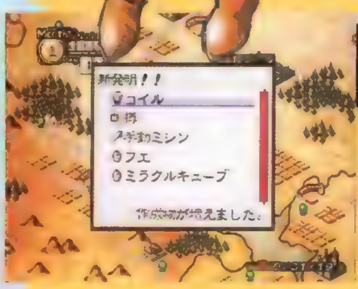
上で説明した以外にも、「鉱山」などの特殊なポイントでは、「アルバイト」をすることも可能。これは文字通り、仕事を手伝って報酬をもらうというものだが……、あまり効率は良くないようだ。ましてや、マックス以外はあまり体力に自信のあるタイプには見えないし……。体力アップを狙うか、お金に困ったときにお世話になるのかも。



◀スタミナ消費も激しいし、効率は悪そう……。もしかしたら、特定のイベントに関連するのかもしれない!?

ビオネッタ

大道芸人の女の子。見たところ踊りが上手そうだけど……。彼女からはどんな依頼を受けるのか？

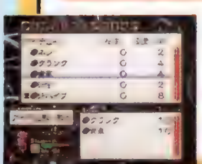


発明とアイテム作成の手順を紹介

こちらでは、本作のメインパートでもある「発明（左ページ囲みの③に相当）」について手順を追って説明しよう。その前に重要なことを1つ……「発明」と「アイテム作成」は別物だということ。主人公たちが「作成」できるアイテムは、ステータスの上昇（通常の行動で変化）やアイテムの入手により、自動的に「発明」していく。つまり、作り方を知らないアイテムは、「作成」することはできないのである。ここでいう、「アイテム作成」とは〝発明済のアイテムを原材料から作り上げる〟ことだということを忘れないようにしよう。



STEP 1 原材料のチェック



◀対象物に何が必要なのかをチェックして、必要な分だけ確保しよう。それが、第一歩だ。

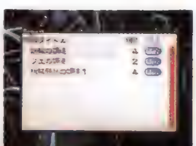


▶依頼主から原材料が、もらえる場合もある。

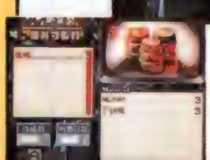
主人公たちが行う「作成」は、非常に科学的なモノである。つまり、ある物を作るには、もとになる原材料が必要不可欠。まずは、それらの確保から始めよう。

STEP 2 作成物・個数の決定

原材料が集まったら、次は実際の「作成」に入る。誰に作成させるか、個数などを決定したら実行。依頼などの場合は、作成にかかる日数などもチェックしておこう。



▶作成する順序も重要。依頼のチェックを忘れずに。



◀作成数を増やせば、所要日数も掛かる……うまく調整しよう。

STEP 3 そして完成!?

ここまでくれば、あとは完成を待つだけ。作成時に出る％が、作成できる確率を表す。運が悪いと失敗することも。



▲序盤のアイテムは、どれも高確率で作成できるが……。

Point アイテム作成時の注意点

本作では、主人公によって作成できるアイテムの種類も違う。彼らを適材適所に動かしていかないと、アイテムの作成に余分な日数を掛けてしまうことになる。



▲「アイテム作成」が行えるのも研究所のみだ。

エリア

▲ルフナの骨董屋にいる女の子。ルフナとは親子？ 見た目より大人びており、主人公たちの味方。



最新情報を一挙に大公開!!

玉繭物語

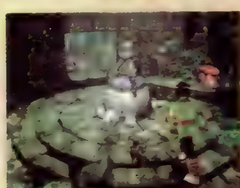
たまゆものがたり

「魔女の宅急便」を手がけた近藤勝也氏が美術監督を務める、話題のRPG『玉繭物語』。今回はOPアニメ公開のほか、ストーリーと戦闘の続報をお届けする。

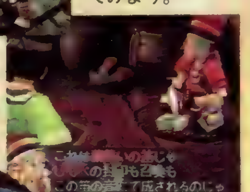
RPG 玉繭物語	12/3(予)
	▶価格未定
	▶元気
	▶MC(ブロック数未定)

森と人の共存を目指す神秘RPG

このゲームは、独特の雰囲気を醸し出す世界観や、「繭使い」の少年を通して描かれる幻想的なストーリーが魅力のRPGだ。しかしそれだけではなく、モンスターを捕まえて仲間にし、育てたり合成したり、といった魔物の収集・育成・合成要素が、ゲームを盛り上げてくれるのだ。ストーリー、システムともにハマり度たっぷりの「玉繭物語」。この最新情報をじっくりチェックしてみよう。



▲レンダリングCGによる背景グラフィックがとても美しい。



▲すべてのイメージデザインを近藤氏が手掛けているため、ゲーム全体に神秘的な雰囲気が漂っているぞ。

物語 滅びの虫が

村祭の前夜、サイラス村の見張り台から物語は始まる。レバントとマーブは夜遅くまで語り合いながら、明日の村祭を楽しみにしていた。しかし祭当日の朝、魔物オニブブの群れがサイラス村を襲う！ 魔導士の老婆ガライが、虫封じの結界を張るが、オニブブが振りまく粉によって、村の人々は永遠に眠るという病に倒れてしまうのだ。

村長は緊急の会議を開き、事態の解決策を探る。村の人々を病から救うには幻の薬草「カラバス草」が必要だが、それを森に採りに行く役目は、「繭使い」にしかできないという。そこで、「パレルの獅子」と呼ばれた繭使いの息子…レバントに白羽の矢が立ち、その役目を任すことになる。

掟の通りに、ナギ人の少女であるマーブを花嫁に迎える「結びの儀」を行い、正式に繭使いとなったレバントは、森に入るための鍵を受け取る。そして、村の命運を担い、森へと旅立つのだった……。

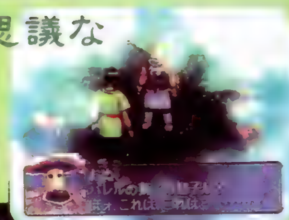


マーブと語らう祭りの前夜

◀見張り台に座り、夜空を見上げながら語らうレバントとマーブ。平和なひとときだ。

その夜、不思議な夢を見る…

▶何かの予兆であるかのように、悪夢を見るレバント。森をさまよい、謎の繭使いに戦いを挑まれる。





夢の中の戦い

◀夢の中の戦闘で、レバントは謎の繭使いが召喚した魔物の一撃で負けてしまう。そして、あとには謎の繭使いの言葉だけが虚しく響くのだった。



繭使い レバント

繭使いの家系に生まれた、この物語の主人公。戦いによって、森のしもべと呼ばれる魔物を、繭の中に封じ込めることができる。「パレルの獅子」と讃えられた父親が、幼い頃に失踪して以来、村の人々から冷たい仕打ちを受けている。しかし、それに屈しない強い意志を持ち、性格は明るい。サイラス村がオニブブに襲われた事件をきっかけに、許嫁であるナギ人の少女、マーブと結びの儀を行い、正式な繭使いとなる。

ナギ人の少女 マーブ



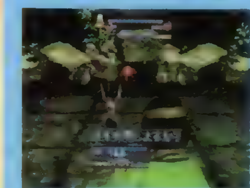
藺使いの花嫁として「ナギの村」から迎え入れられた少女。ナギの女は、藺に封印された森のしもべ（魔物）を、戦闘中に召喚できる「聖魔」へと浄化する能力と、その「聖魔」を合成できる能力を持つ。しかし、浄化を行うたびに「呪いの刻印」が体に刻まれる宿命にあるため、村の人々は、彼女に対して偏見や差別意識を持っている。マーブは毅然とした態度で振る舞うが、内心ではかなり気にし、心を痛めている。

戦闘 聖魔を召喚して戦う

森の中で魔物と遭遇すると、フルポリゴンの戦闘画面に切り替わる。戦闘システムはコマンド入力式のオーソドックスなものだが、特徴的なのが封印＆召喚だ。戦闘中、魔物を弱らせてから封印コマンドを使用すると、藺の中に魔物を捕らえることができる。捕まえた魔物を、マーブに浄化してもらうことで、聖魔として戦闘中に召喚できるようになるのだ。聖魔はそれぞれ特有の魔法や技を持っていて、戦闘を経験させることによって、どんどん強く育っていくことができるぞ。登場する魔物は30種類以上。もしかすると、隠しモンスターもいるかも？



◀フィールド画面では敵が見えるようになっている。その敵と接触すると戦闘画面になるのだ。



▲３Ｄフルポリゴンで表現された戦闘だが、コマンド入力タイプなのでプレイしやすいぞ。



藺の中に魔物を封印！

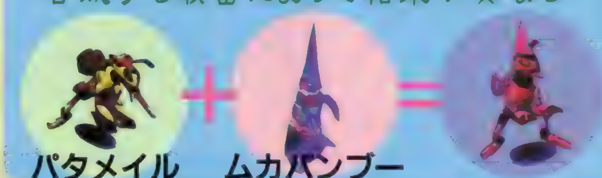
◀トドメを刺さない程度に弱らせたところで封印コマンドだ。捕まえた魔物は、マーブに浄化してもらえば心強い味方になってくれるぞ。

聖魔は合成することで強くなっていく

育成した聖魔同士を合成することにより、まったく新しい聖魔を生み出すことも可能だ。２体のパラメータはもちろん、その聖魔のポリゴンモデルも同時に掛け合わせられるため、自分だけの聖魔を誕生させることができるのだ。しかも、合成して生まれた聖魔には好きな名前を付けられるぞ。合成可能な聖魔は30種類以上で、１体目と２体目を入れ換えると合成結果も異なるという奥深さだ。その上、育成・合成した聖魔は、メモリーカードを使って交換や対戦もできるらしい。能力の継承や属性などの詳細は、今後明らかになるぞ！



合成する順番によって結果が異なる





▲聖魔の合成は、村で行う。マーブの力が頼りだ。

告げる試練の始まり

オニブブ襲来!!



◀▲空を覆うばかりのオニブブの大群が村を襲う。「滅びの虫」の異名を持つ魔物の襲来は、村の存亡の危機を招こうとしていた。

村を救うため、藺使いが誕生する



▲オニブブの粉で眠った者は永遠に目覚めないと言われているのだ。



▲レバントを正式に藺使いにするために「結びの儀」が行われる。

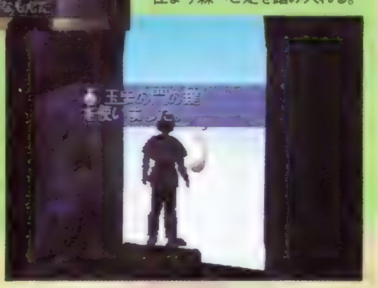
そして旅立ち



◀門外不出と言われる玉虫の門の鍵を受け取るレバント。いよいよ、旅立ちの時が迫る。

▼門を開け、レバントは魔物が住まう森へと足を踏み入れる。

玉虫の門から森へ…



情報 制作発表会開催!!

今月１日、「玉繭物語」の制作発表会が開催されたぞ。当日はプロデューサーの清水氏や、美術監督・近藤氏も出席し、このタイトルにかける意気込みを熱く語ったのだ。また、当日は、ナレーションに俳優の三國連太郎氏を起用することを発表。三國氏は「いつも映画界にいる人間なので、ナレーションは素人だし、ゲームは初めての経験。だが、新しいものにチャレンジしたいという気持ちで参加した」と語った。アフレコについては、この号が発売されるころには始まっている、ということなので、次号以降では、ほかのキャストも紹介できそうだぞ！　12月３日の発売に向けて、現在ラストスパートの「玉繭物語」。今後紹介していく、新たな情報に期待してほしい。



▲開発スタッフが集結した今回の発表会。なんといっても三國氏（右から３番目）の起用には驚かされた。

エンドセクター

カードバトルファン待望のRPGを徹底解剖!



主人公 **コウ=オナー**

父の形見である腕輪を見つけたのをきっかけに、行方不明になっている父を捜しに旅立つ主人公。旅の中でさまざまな出会いや出来事を経験し、成長していく。



ヒロイン **ミティ=メイシ**

コウの幼なじみの少女。彼の父親捜しの旅に同行するつもりだったが、置いてきぼりをくう。1カ月の修行でデッキマスターとなり、コウの後を追って旅立つ。

カードバトルの魅力を余すところなくゲームに取り入れた、注目のRPG『エンドセクター』。いよいよ発売が間近に迫った今回は、ゲームの具体的な流れとバトルを詳しく解説していく。

RPG エンドセクター	9/23
	▶¥5,800
	▶アスキー
	▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

他人やCOMを相手に、戦略性豊かなカードバトルを繰り広げる「エンドセクター」。プレイヤーはバトルに勝利するたびに、新しいカードを手に入れることができるため、カードをコレクションしたり自分の好みのデッキ（カードの組み合わせ）を作成する楽しさが味わえる。また、カードの絵柄は100人以上の有名イラストレーターが手がけているので、獲得したカードを鑑賞する面白さもあるのだ。今回の記事では、そんな多彩な遊び方を可能にする3つのモードにスポットを当てつつ、ゲームの内容を深く掘り下げていくぞ。

まずは3つのモードを覚えよう

MODE1 ［ストーリーモード］



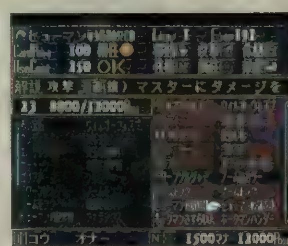
サウンドノベル形式のストーリーを読み進めながら、随所で発生するバトルを勝ち抜いていく、このゲームのメインモード。最初にこのモードをプレイして、デッキを手に入れている状態のセーブデータを作成しないと、ほかの2つのモードを選ぶことはできない。ファンタジックな世界観のもと、愛と冒険に満ちた壮大なストーリーが展開していくのだ。

［バトルアリーナ］MODE2



ストーリーモードで作成したデータを使って、プレイヤー同士の対戦やCOMとの勝ち抜きバトルを楽しめるモード。また、プレイヤー間でカードをトレードすることもできる。このモードでもカードや経験値を獲得でき、その結果をセーブしておけば、ストーリーモードに反映させることが可能だ。バトルのみを楽しみたいプレイヤー向けのモードだ。

MODE3 ［カードガレージ］



手持ちのカードでデッキを作成したり、カードのイラストを鑑賞できるモード。また、カードの売買ができるカードショップに入れる。カードの中にはショップでしか手に入らないものもあるので、オールコンプリートを目指すプレイヤーは何度も入ることになるはず。ストーリーモードのプレイ中には、いつでもこのモードに入ることが可能だ。

ゲームの流れを詳細解説!!

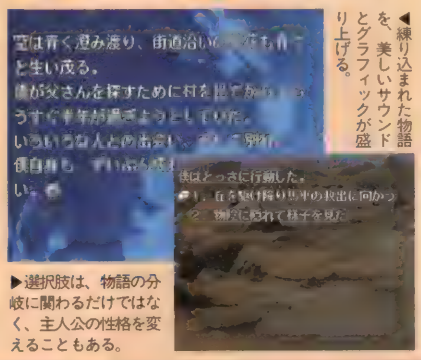
ストーリーモードの流れ

Ⓐ アドベンチャーパート
↓ 他のデッキマスターとの戦闘に入ると
Ⓑ バトルパート
↓ 戦闘に勝ったら → Ⓒ トレジャーボックス画面 → Ⓐへ戻る
↓ 戦闘に負けたら → ゲームオーバー（ただし、終了しない場合もある）

ゲームのメインであるストーリーモードは、上で紹介しているチャートの流れに沿って展開する。ここではモードを構成する、3つのパートの内容を詳しく紹介しよう。ストーリーモードをプレイ中は、データのセーブ／ロードがいつでも可能になっている。選択肢を間違えて選んでしまった場合に備えて、こまめにセーブをしておけば安心してプレイできるぞ。また、前述したように、カードガレージモードも自由に呼び出せる。バトルが始まる直前に、作戦に応じてデッキの組み直しをするなど、とことん突き詰めたプレイもできる。ちなみに、バトルに負けてゲームオーバーになってもその場で再戦を挑める親切設計だ。

Ⓐ アドベンチャーパート

テキストで表示されるストーリーを読み進めるパート。父の行方を捜して旅をする主人公、コウ=オナーの冒険が描かれる。物語の要所には選択肢が入り、プレイヤーの選択によって先の展開が変化するぞ。また、劇的な場面では迫力満点のＣＧムービーが流れる。



◀練り込まれた物語を、美しいサウンドとグラフィックが盛り上げる。

▶選択肢は、物語の分岐に関わるだけではなく、主人公の性格を変えることもある。

Ⓑ バトルパート

物語の途中で敵のデッキマスターやモンスターとの戦闘が発生すると、このバトルパートに突入する。戦闘はカードバトルのルールで行われ、先に敵のデッキマスターを倒せば勝利だ。ストーリーが進むほど敵は強力になり、緻密な戦略が必要になる。

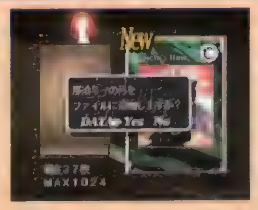


◀豊富な種類のモンスターたちがフィールド狭しと活躍！　細かい動作やセリフが凝っているのだ。

▶互いのカードを駆使した、戦略性あふれるバトルが展開！　属性やタイプなど、さまざまな要素がからむ。

Ⓒ トレジャーボックス画面

見事バトルに勝利すれば、カードを獲得できるトレジャーボックス画面へ。宝箱は数種類あり、強力な敵が落とすものほど、見た目も中身も豪華になる。また、貧相な宝箱でも、取らずに進めば次に出てくる宝箱が豪華になっていくのだ。ただし、入手できるカードの枚数はランダム。運が良ければ貧相な宝箱でも数枚のカードを入手できるので必ずしも待てばいいわけではない。



▲獲得したカードはファイルに追加される。当然、廃棄することもできる。

▼宝箱が貧相なら、開けないで次に賭けてもいい。そこはプレイヤーしだいだ。



カードバトルはこんなに緻密だ

1 戦闘はリアルタイム

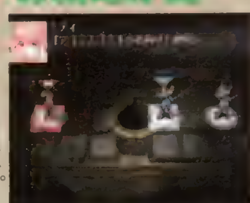
戦闘中はリアルタイムに時間が進む。素早く的確な判断で相手の戦力を削る戦略と、少しでも戦いが有利になるように行動する駆け引きが重要だぞ。一瞬の判断の迷いが、敗北につながることもある。



▲相手の作戦を読み、裏をかく。突き詰めるほど駆け引きは深くなる。

2 カードの戦略が鍵

ゲームには魔法やアイテムのカードも数多く登場する。これらの効果を把握して活用すれば、不利を有利に、有利を勝利にもっていけるぞ。モンスターで力押しをするだけでは、敵に勝てないのだ。



▲魔法やアイテムは、うまく使えば絶大な効果を発揮。軽く扱えない。

3 属性の把握が重要

ゲームの世界には火、風、土、水、無という5つの属性があり、すべてのデッキマスターとカードは、そのいずれかに属している。属性の間には相性があるので、それを考慮して戦うことも大事だ。



▲属性の解釈は少し特殊。同属がもっとも高いダメージを与えられる。

4 モンスターを強化

デッキマスターと同じように、モンスターたちも経験値でレベルアップする。戦闘に勝つと、デッキに組み込まれているモンスターすべてに経験値が入るぞ。モンスターを強化して戦力を上げよう。



▲一部のモンスターは、レベル9でクラスチェンジ可能。



伝説の魔法使い サラ

デッキマスターの間で伝説視されている、美しい魔法使い。デッキマスターの修行に訪れたコウとミティの実力を開花させる。身の上に関しては、一切が謎。



新感覚対話型AVGの新着情報を大公開!



AVG
アナザー・マインド
Another Mind

秋予定
▶価格未定
▶スクウェア
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

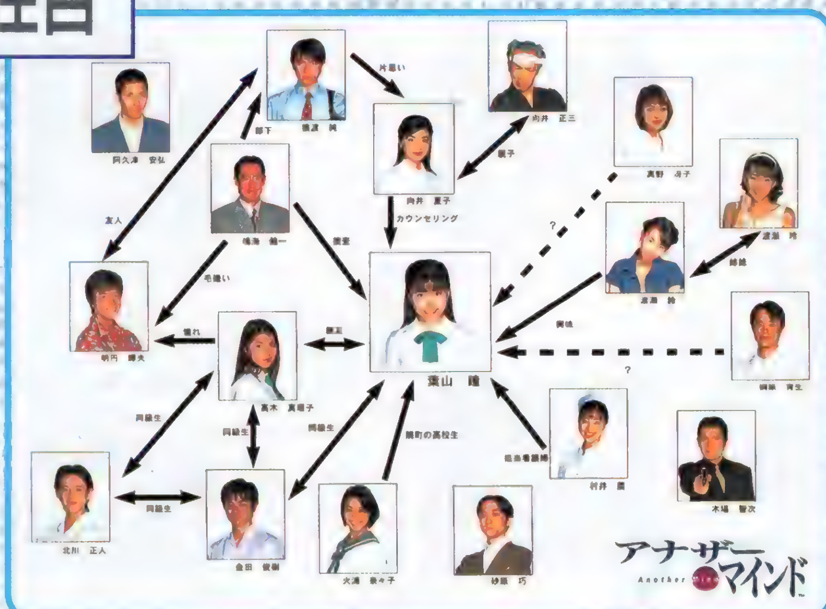
ここにピックアップした画面写真は、物語のハイライトシーンを集めたもの。1つ1つの場面からは、さまざまなシチュエーションが想像できる。今回の最新情報では、そんなドラマ性に富んだストーリーの内容に迫りつつ、その魅力をチェックしていく!

アナザー・マインド
Another Mind

登場人物の相関図に注目

新たに11人のキャラクターが公開され、登場人物もほぼ出そろった。ここではその11人を含めた登場人物のプロフィールと、人物相関図を公開!! これに、葉山瞳ともっとも深く関わることになる主人公(プレイヤー)の存在が加わるのだ。

名前	備考
葉山　瞳	別の人間の意識が心に入り込んでしまう主人公
高木　真理子	瞳の親友。いつも瞳と一緒に行動している
鳴海　健一	おおらかで明るい性格のベテラン刑事
猿渡　純	鳴海の部下。慎重派で無口な性格。空想癖あり
明円　輝夫	日々事件の取材に奔走するフリーライター
向井　夏子	アメリカ帰りのサイコセラピスト(精神療法医)
桐原　育生	頭脳明晰な医学博士。冷静で穏やかな性格
渡瀬　鈴	瞳の秘密を知り、近づいてくるテレパス少女
渡瀬　玲	鈴の姉。わがままな妹を優しく見守る
砂原　巧	デビュー以後、芽が出なかった不遇の作家
阿久津　安弘	爆弾を使った犯行に執念を燃やすテロリスト
木場　智次	悪人になりきれない生真面目なヤクザ
金田　俊樹	瞳たちと一緒に若葉祭の実行委員になる同級生
北川　正人	同じく、若葉祭の実行委員になる同級生
火浦　奈々子	隣町の女子高校生。趣味はビデオ鑑賞
向井　正三	著名な前衛書道家。向井夏子の父親
村井　薫	交通事故で入院した瞳の担当看護婦。美人
真野　冴子	長期入院していたナゾの女性。趣味は美術館めぐり



ダイアローグと分岐の関係

単語を自由に組み合わせて文章を作り、主人公の葉山 瞳と対話する"ダイアローグシステム"。このシステムは、作った文章の内容で瞳のリアクションが変わるだけでなく、ストーリーの分岐にも密接に関わってくるのだ。ここではストーリー序盤の流れを追いつつ、プレイヤーと瞳のやりとりが分岐にどう影響するかを、実例を交えて紹介しよう。

序盤のストーリーの流れ

1. 目覚め

闇の中で瞳と話す場面から、物語は始まる。会話中に思考が途切れた瞳は、交通事故の昏睡状態から1カ月ぶりに目を覚ました。



▲最初の会話では、プレイヤーの名前を聞かれる。瞳の名前も変更できるぞ。瞳の名前を、実際に好きな女の子の名前にすれば、感情移入も倍増!?

2. 疑　問

昏睡状態から目覚めた日の夜、瞳は自分の意識の中に、もう1人の誰か（プレイヤー）の意識が存在していることに気づく。



▲病院で死んだ人の魂が、心に入り込んだのかも。という推測を立てた瞳は、担当看護婦の村井 薫に調べてくれるよう頼むのだが……。

3. 霊安室

数日後、病院の廊下を歩いていた瞳の意識に、いきなり霊安室の映像が飛び込んでくる。その直後に瞳は意識を失い、病室に運ばれた。



▲意識を失った日の夜、霊安室の調査に向かう瞳とプレイヤー。霊安室で縛られている看護婦を見つけた瞳は、その直後、謎の人物に襲われる！

4. 翌　朝

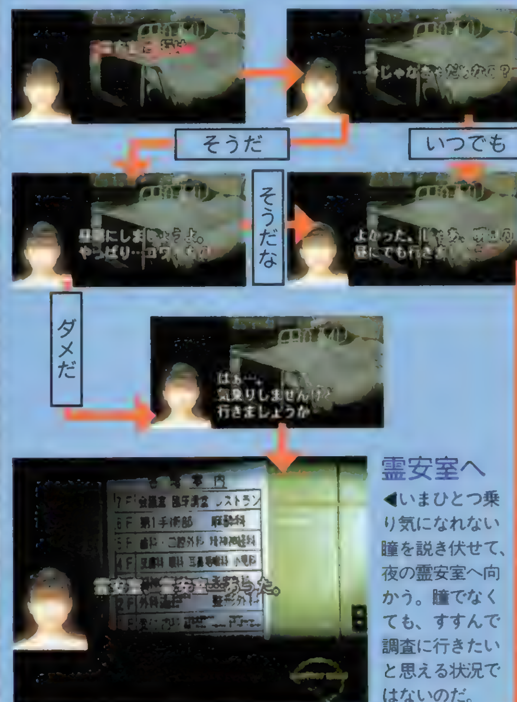
長い恐怖の夜が明けて、病室で休む瞳。そんな彼女のもとに、霊安室で起こった事件を捜査する2人の刑事が訪ねてくる。



▲瞳の病室にやってきたのは、鳴海と猿渡の両刑事。こうして瞳とプレイヤーは、次々と身の回りで起こる事件に巻き込まれていくことに……。

"ダイアローグシステム"でストーリーは多彩に分岐する！

下のチャートを見ればわかるとおり、瞳が意識を失った夜の場面では、プレイヤーと瞳がかわした会話の結果で先のストーリー展開が変化する。会話の流れしだいでは、翌日の昼に霊安室へ向かうパターンになる場合もあるのだ。物語の中には、このようなかたちでストーリーが分岐するポイントがいくつも用意されているぞ。



霊安室へ

◀いまひとつ乗り気になれない瞳を説き伏せて、夜の霊安室へ向かう。瞳でなくても、すすんで調査に行きたいと思える状況ではないのだ。

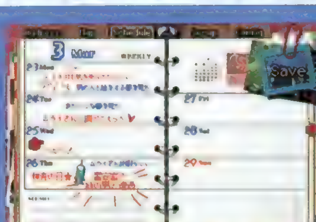
そのまま翌朝に

▶瞳の懇願に負けて、調査は翌日の昼に行うことに。こちらのパターンに進んだ場合、夜のパターンとは違うかたちで、事件の発生を知ることになる。



手帳システムの新機能をチェック!

[illegible]

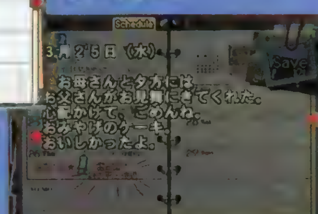


スケジュール画面

▲[illegible]

[illegible]

▼[illegible]





スクラップ画面

▲[illegible]

アルバレアの乙女
～麗しの聖騎士たち～



いよいよ発売間近!!「メサイヤ」が贈る名作恋愛SLG『アルバレアの乙女』を徹底大紹介!

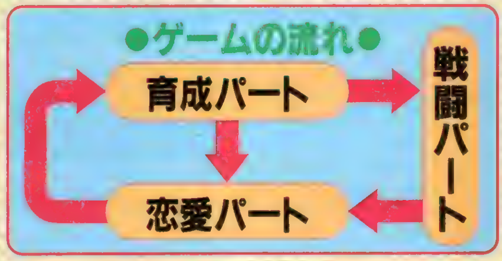
PC-FX版で女性ユーザーのみならず、SLGファンの間でも圧倒的な人気を博した恋愛SLG、『アルバレアの乙女』。待望のPS版の発売まであとわずか！　今回はゲームの流れに沿って、基本となるシステムを紹介していこう!!

育成SLG	アルバレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～	10/8
		▶¥5,800
		▶メサイヤ
		▶MC(1ブロック)

プレイヤーは聖少女候補の1人、アシャンティとなって5人の聖騎士たちとの親密度を上げながらさまざまなスキルを習得していき、聖乙女になるべく試練を乗り越えていく。そのスキルを上げていく課程は大きく分けて3つに分類される。ゲームのメインとなる"育成パート"。2カ月に1度ある"戦闘パート"。そして、1週間に1度のお楽しみ、休日の"恋愛パート"。ここでは、その内容をパートごとに解説していこう。



◀発売前のおさらいを兼ねてシステムを総チェックだ！



育成パート　聖乙女に就任するためには日々の努力が必要!

ゲームの基本となるのがこのパート。プレイヤーは月曜～土曜日までの6日間のカリキュラムを1日1科目のペースで入力することになる。科目には剣武や魔術、法術や作法などがあり、受講することによって聖乙女にふさわしい女性に育っていくのだ。そして、月末には聖乙女になるために努力しているかを試される"聖乙女試験"が実施される。この試験は合否などの判定がなく、全体的な能力のバランスや今後の対処法をアドバイスしてくれるのだ。



▲ファナやミュイールと一緒に授業を受けると成果がUP！　ライバル心がお互いの励みになっているのかな？

●育成パートの流れ●

カリキュラムの入力 ▶ 通常授業 ▶ 放課後イベント ▶ 特別授業 ▶ 聖乙女試験

勉強も大事だけど



▼試験日にはファナ、ミュイールの能力も知ることができる。要チェックだぞ！





▲「訪問」のコマンドを実行すれば平日でも聖騎士たちの家を訪れることが可能なのだ。

▲授業が終わって寮に着くまで憧れの聖騎士と一緒に散歩。このときはデートを申し込むこともできる。

ときには息抜きもね…

聖乙女候補となる3人の少女たち

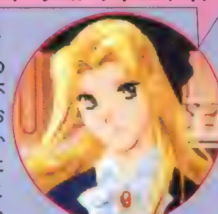
アシャンティ＝リィス



愛称はアシャン。彼女は、名誉ある聖乙女候補に選ばれた1人。穏やかな性格でファナとミュイールとは良きライバルでもあり、仲の良い友だちでもある。

ファナ＝デ・ラ・ウィーヴェル・ライエンダイク

CV：平松晶子



由緒ある貴族の家に生まれ、何不自由なく育ったお嬢様。そのためかプライドが非常に高く、曲がったことが何よりも嫌い。

ミュイール＝メルロワーズ

CV：矢島晶子



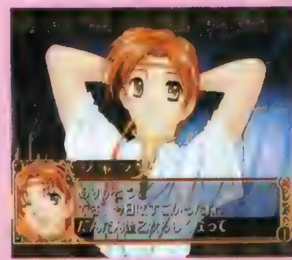
おっとりした性格でとても動物が好きな心優しい少女。その外見とは裏腹に瞳の奥に秘められた聖乙女になる決意は固い。

戦闘パート

聖乙女たる者、自分の身は自分で守ることも必要!

ゲームの途中では、2カ月に1度"実戦経験"というイベントが発生する。このイベントは、1人の聖騎士と共に戦場におもむき、今までつちかってきた実力が試されるのだ。イベントに突入すると、ポリゴンで描かれた戦闘フィールドへ画面が切り替わり、戦いが始まる。プレイヤーはうまく戦略を組み立てながらアシャンティに「移動」や「攻撃」などの指示を与えて戦わせていくのだ。


▶戦闘中には各キャラのパラメータを見ることもできるぞ。こまめにチェックして戦おう。


▲敵キャラを倒して戦闘に勝利すれば聖騎士の信頼度が大幅にUP！　聖騎士との仲をより深められる絶好のチャンス。

▶本格派SLGも顔負けの内容で展開される。特に3Dの戦闘シーンは迫力満点！


◀剣と魔法を駆使しながら聖騎士と共に、力を合わせて邪悪なモンスターを打ち倒すのだ！

剣と魔法を駆使してモンスターを打ち倒せ!

恋愛パート

週に1度の自由時間 思いっきり楽しまなきゃね

このパートでは休日である日曜日を利用して憧れの聖騎士とデートしたり、聖乙女候補のファナやミュイールとのおしゃべりが楽しめるぞ。また、城内や町の中を自由に移動できるので、いろいろな場所へ行けば休日をエンジョイする聖騎士たちに会えることもあるのだ。ほかにも、自宅で休養を取ることもできるし、勉強ひと筋という人は、城内にある施設や自室で"自習"することも可能。どうするかはプレイヤーの自由だぞ。


◀天候が変化することもあるので、雨が降るとデートに行けない場所だってあるのだ。


▲夢にまで見た聖騎士とのデート♥　いろいろな場所に行き、楽しいお話をしてお互いのことをもっと知り合えるチャンス！

▶デート中の会話では選択肢が発生することがあるぞ。選択によって好印象を得られるので慎重に。




◀デートの約束の時間に遅れると聖騎士が帰ってしまうこともある。好感度が下がってしまうので要注意。

▼▶ゲーム中にはキャラごとに数多くのイベントが用意されている。イベントごとに見られる特別なグラフィックも必見！



イベントも満載! 豊富に用意された美麗なグラフィックに注目!

聖乙女候補生を見守る5人の若き聖騎士たち



レオン=デュランダール
CV:結城比呂

ちょっとした出来事ですぐに熱くなる熱血漢。自国で暮らす人々を守るために王立学院を卒業して、見事、聖騎士に就任した。



カイン=ゴートランド
CV:鈴木琢磨

普段から無口で何事にも無関心。常に冷静な態度で物事に対処するクールな性格の持ち主。だが、ときおり優しい一面を見せることも……。



ジャン=アンリ・ダッソー
CV:岩永哲哉

最初からアシャンに好意的に接してくれる青年。平民出身でありながら、聖騎士候補生の中でも群を抜く能力で見事、団長の座まで上り詰めた。



マハト=アル・シェイバニ
CV:渋谷　茂

聖騎士団の中でもとくに心穏やかな性格で、争いごとを好まない。豊富な知識を生かし、騎士団たちの相談役としてひと役買う。



ロテール・アルヌルーフ=リング・テムコ・ヴォルト
CV:森川智之

誰に対しても紳士的な態度で、女性の扱いにも慣れている。だが、本心から好きになった女性はおらず、いまだに恋を経験したことがない。



自由度120%のアドリブバトルを盛り上げる2つの要素に迫る!!

3つの時代をまたにかけた全30話の壮大なストーリーで贈る『火星物語』。そのストーリーを盛り上げるのが、にぎやかで楽しい戦闘シーンなのだ。今号ではボス戦やキャラの特技など『火星』ならではの戦闘の魅力に迫る。

火星物語

[戦闘の基本テクニック]

物を投げる

"投げる"コマンドを使ったときの基本テク。画面上のオブジェを敵に投げつけて、ダメージを与えるというものだ。ただし、あまり重い物は持ち上げられない（投げられない）。

人を投げる

上記のテクニックの応用編がこれ。オブジェを投げつけるのではなく、敵を持ち上げて、オブジェめがけて投げつけるというもの。固定されたオブジェしかないときに重宝する技だ。

オブジェを使う

画面上のオブジェは投げたりぶつけたりする以外にも利用できるものがある。たとえば、戦車で砲撃したり、住民を踏み台にしてジャンプ攻撃をしたりすることもできるのだ。

風を召喚

『火星物語』には"風"という攻撃方法がある。これは召喚魔法の一種で、風の力を借りて敵に大ダメージを与えるというもの。だが、風使いと呼ばれる人間しか使うことができない。



◀見た目はそれほど強そうに見えないが、その威力はスゴすぎる！

RPG 火星物語	10/22（予）
	▶¥6,800／¥9,500（初回限定版）
	▶アスキー
	▶MC（1ブロック）

画面内のオブジェを投げたり利用したり、とにかく自由度の高い戦闘が『火星』の魅力なんだけど、このゲームの戦闘の楽しさはそれだけじゃない。全30話それぞれに登場する個性豊かなボスキャラやキャラそれぞれが持つ特技など、戦闘を盛り上げる要素はほかにもたくさんある。今回は2つのポイントに注目してみるぞ。





▲画面上のオブジェは使うまでは、効果が不明なのだ。これはどんな効果があるのかな？

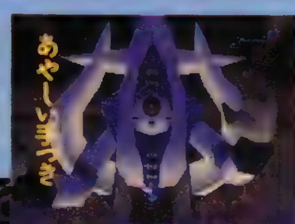
◀受けるダメージ値に応じて、星が降る量も変わってくる。きれいなんだけどね……。

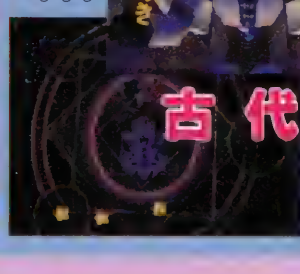
VS BOSS ボス戦 CHECK

戦闘シーンのなかでも、ひときわド派手なボス戦。ここでは、タイプの異なる3つのボス戦を取り上げて紹介するぞ。なお、時代（未来、中世、古代）によってキャラの服装が異なるように、ボスもその形態や種類が変わってくるのだ。

ゲヘナ総督

▶ゲヘナ総督が怪しげな呪文を唱えはじめたら、光が手のひらに集まってきた。

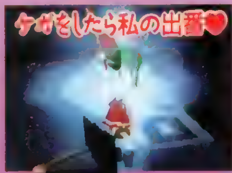








(キャラ固有の技(とくぎ)の数々!!)



おしとやかな女の子なので、敵に大ダメージを与えるような攻撃は少ない。かわりに魔法を特技とする。ステータスを回復する魔法などを最初から持っているぞ。











セイラ

アンサー

クルクルした髪の毛がかわいいアンサーは、魔法が特技。しかし、最初は攻撃的な魔法はほとんど持っておらず、補助系の魔法がメイン。どんどん成長していろんな魔法を覚えていくぞ。

クエス

ちょっとおてんばなクエスは、直接攻撃も魔法攻撃もこなすことができる万能タイプ。また、味方のステータスを回復させる魔法も持っているので、サポート役にももってこいだぞ。

ポチ

剣を使わせたら、世界一の中年犬。そのため、剣を使った特技が多い。ただし、オナラを使って攻撃するなど(笑)、ちょっとふざけた特技も持っている。

サスケ



百戦錬磨の戦闘のエキスパートだけに、攻撃的な特技を多く持っている。手裏剣やかわり身の術など忍者のような特技が使えるので、戦闘時に頼りになる。

フォボス

機械いじりが大好きなフォボス。スパナなどの工具を使った特技が多く、機械系の敵に対して特に強い。魔法も使えるバランスのいいキャラ。







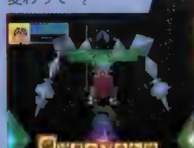
対 巨大恐竜





対 マーフィーキング

▼動かないと思って攻撃したら、体の色が黄色に変わって…。







流れ星攻撃!?

ボス戦終了後にはお楽しみの寸劇が!!





K-1 GRAND PRIX '98
FIGHTING ILLUSION

日本生まれの世界の格闘技、K-1。空手、キックボクシング、ムエタイ等、打撃系の立ち技格闘家が「倒すか倒されるか」というド迫力のファイトを繰り広げるこの人気格闘技が、三度(みたび)PSでゲーム化されるのだ！　ゲームシステムにもさまざまな改良が加えられ、前作以上に奥の深い攻防が楽しめるようになっているぞ!!

『K-1』最新作がついに登場! 佐竹、フィリォも出るのだ!!

まずは初登場となる選手に注目。世紀末覇者こと佐竹雅昭、極真空手の百人組手を無敗で完遂したフランシスコ・フィリォ、最近はアルティメット系の大会でも活躍しているモーリス・スミスといった知名度の高い格闘家が多数参戦している。もちろん、フグやアーツらも引き続き登場するから、次から次へとドリームマッチが実現できてしまうぞ。同時にゲーム部分にも大きな改良が加えられており、この「'98」ではついに秒間60フレームの描画を実現。前作以上にスムーズで美しい試合が楽しめるのだ。

デュアルショックに対応した点も見逃せない。フグのかかと落としやベルナルドのハンマーパンチの衝撃を体で体験しよう！　さらにはファン待望のオリジナル選手育成モードまで用意されており、自分だけの選手を作り上げていくことも可能なのだ。

佐竹雅昭



●K-1を創世期から支えてきた、日本が誇るトップファイター。満を持してゲームに登場!!〈日本、185cm、1[illegible]kg〉

レイ・セフォー



●キックボクシング[illegible]敵な[illegible]男。〈アメリカ、188cm、10[illegible]kg〉

モーリス・スミス



●頭脳プレーでフィリォと引き分けた[illegible]。〈ニュージーランド、180[illegible]、88kg〉

ステファン・レコ



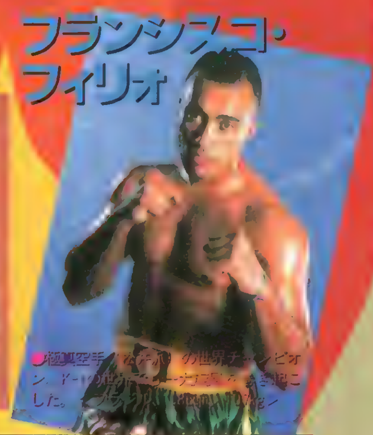
●K-1ヨーロッパGP'98[illegible]者と[illegible]〈ドイツ、186cm、95kg〉

バンダー・マーフ



●パンチの破壊力はK-1でもトップクラス[illegible]〈南アフリカ、[illegible]〉

フランシスコ・フィリォ



●極真空手[illegible]の世界チャンピオン。K-1[illegible]した。[illegible]

SPG	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98
	11/26
	▶¥5,800
	▶エクシング・エンタテイメント
	▶MC(ブロック数未定) ▶DS(AC非対応)

そのほかの出場選手		
	アンディ・フグ	アーネスト・ホースト
	ピーター・アーツ	マイク・ベルナルド
サム・グレコ	ジェロム・レ・バンナ	ブランコ・シカティック
武蔵	ジャン・クロード	スタン・ザ・マン

これが!! オリジナル選手育成モードだ!!

今回、新たに用意されたモード「K－I CHALLENGE」。これは自分だけのオリジナル選手を作成し、一人前のK-I戦士に育て上げるというファン待望のモードなのだ。8年の間に選手を強化し、技を覚えさせ、K-Iの舞台へと送り込もう。育て方によってはフグのフグトルネードとホーストのハイキック、それにフィリォの右フックを身につけたスーパーキャラも作れるというから楽しみだ。ここではこのモードの流れを簡単に紹介していくことにしよう。

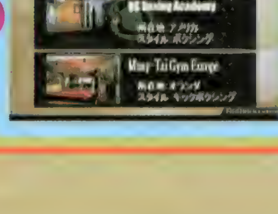
1 キャラクターの作成

最初に名前、国籍、ポリゴンモデル、カラー、トランクスといった項目を決める。長いつきあいになるだけに、時間をかけて気に入ったキャラを作ろう。これらの項目は選手としての能力には一切関係しない。



2 ジムの選択

日本（正道会館）、アメリカ（USボクシングアカデミー）、ヨーロッパ（ムエタイジムヨーロッパ）の3つのジムから選ぶ。ジムによって選択できる練習内容が異なってくるので、よく考えてから選択すること。



3 トレーナー選択

メイントレーナーとサブトレーナーを選ぶ。トレーナーによってトレーニングメニューが異なるため、慎重に決めたい。メイントレーナーはジム専属、サブトレーナーはどのジムでも選べるフリートレーナーだ。



新システムを搭載！ 今まで以上に熱い戦いが楽しめるぞ!!

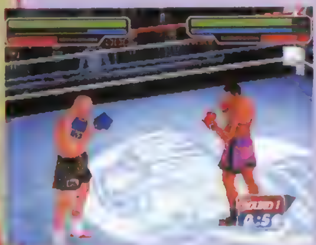
今作ではボタン内容が□＝左パンチ攻撃、△＝右パンチ攻撃、⊗＝左キック攻撃、◎＝右キック攻撃と変更された。これにより、前作以上に細かいコンビネーション攻撃が可能になったのだ。このほかにも『'98』ならではの新システムがいくつも採用されている。以下に紹介していく、これらのシステムを有効に利用して、王者を目指すのだ！

ラッシュスタミナゲージ

スタミナゲージとダウンゲージの間にあるのが青い色をしたラッシュスタミナゲージだ。このゲージがなくなり、白く点滅している間は攻撃力と防御力が低下してしまうので注意しよう。キャンセル攻撃等のテクニックも使えなくなってしまうぞ。



◀攻撃やサイドステップを繰り返すと一気にゲージが減ってしまう



サイドステップ



▶敵のキック攻撃を右へのサイドステップでうまくかわしたシーン。

L1、R1ボタンを押すとサイドステップする。これで敵の直線的な攻撃をかわしたり、コーナーに追い詰められる前に逃げ出したりすることができるようになった。攻撃をうまくかわすことができたら、体勢を崩している敵に攻撃をしかけよう。

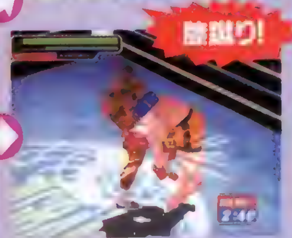
つかみ技システム

敵の近くにいるときに△＋◎（または□＋⊗）の同時押しをすると、キャラクターは腕を伸ばして敵をつかみにいく。今作では、つかんだ後に押すボタンによって、2種類の行動を取れるようになっているのが特徴だ。つかんだ状態でパンチ系のボタン（□か△）を押すと敵をプッシュし、無防備状態にさせることができる。上手く決まったら、すぐに追い打ちをかけよう。キック系のボタン（◎か⊗）を押すとそのまま抱え込んで膝蹴りにいく。ここからさらにプッシュに移行することも可能なのだ。なお、相手が間合いの外にいるときに無理矢理つかもうとしても空振りしてしまうので注意が必要だぞ







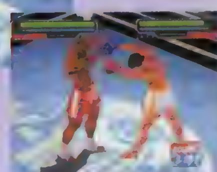


つかまれてしまったら……

敵につかまれてしまっても、その後の攻撃に対応したボタン（プッシュなら□か△、膝蹴りなら◎か⊗）を押せばクリンチ状態に持ち込める。ノーダメージで逃げ出すことができるので、つかまれたらすぐにボタンを押すようにしよう。



◀クリンチ状態。この体勢になると両者とも攻撃することができない。こうなれば成功だ。



▶クリンチ直後は自動的に離れる。この時点での有利不利はないため、仕切り直しとなる。

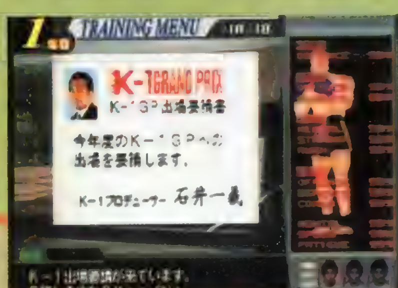
トレーニングでステータスアップ!

行動ポイントをトレーニングアイコンに割り振ることで、好きなトレーニングを選択することができる。複数の行動ポイントを同じトレーニングに割り振ると、それだけ成功率がアップするようにもなっているのでうまく利用しよう。トレーニングを行ったり、試合に勝ったりすることで得られるトレーニングポイントは、技を習得するために必要なもの。新技を手に入れるためにも、キッチリとトレーニングを積む必要があるのだ。



実績を積みランクを上げろ!

実績のない選手がいきなりK－1に参加することなど不可能。まずはローカルタイトルに挑戦し、地道にランクを上げていこう。最終目標であるK－1チャンピオンになるためには、右のような段階をたどる必要がある。8年間という限られた期間でK－1の頂点に登りつめるためにも、効率のよいランクアップを目指そう！



オリジナル選手のK-1への道

- ローカルタイトル ランキング戦
- ▼
- ローカルタイトル タイトルマッチ
- ▼
- K-1 ワンマッチ（KINGS等）
- ▼
- K-1 GP 開幕戦
- ▼
- K-1 GP 決勝トーナメント

SPG

COOL BOARDERS3
クールボーダーズ3

トリックを決め、タイムを競う。空前のヒットを飛ばしたスノボゲームがこの秋PSに帰ってくる！　シリーズ最新作『クールボーダーズ3』(以下『3』)がここに登場!!

98年(予)
▶¥5,800（予）
▶ウエップシステム
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)

白銀の世界をCOOLに駆け抜けろ

スノーボードゲームのパイオニア！　あの「クールボーダーズ」の第3弾が発売決定!!　定評のあるゲームシステムはそのままに、実際の競技に使われているルールを新たに採用するなど、随所にパワーアップが図られているぞ。さらに、デュアルショックにも対応しているというウレシイおまけ付き。操作性＆臨場感が格段にアップした『3』の魅力を、迫力満点の最新画面とともに紹介していくぞ！



モーションキャプチャーでリアルさを追求!!

「3」最大の特徴は、"リアルさ"の追求。モーションキャプチャーを採用し、ボーダーの動きを完全再現！　通常の滑走時の動作はもちろんのこと、スノーボード最大の目玉といえるトリックアクションも滑らかに、そして華麗に表現されているぞ！　また、土や雪、氷などのフィールドごとに変化するボーダーの反応など、こと細かに再現されている点にも注目だ。それ以外にも、見どころはたくさん。ボーダーが滑ったあとの雪面に残るシュプールや巻き起こる雪煙など、演出面での"リアルさ"も追求。本格志向のプレイヤーにも納得の仕上がりになっているぞ！



▲丸太の上を滑る選手。このとき上体を左右に振りながら、体勢を保つ動作をとる。まさに人間の動きそのもの！

▼コースや背景のグラフィックも格段にパワーアップ。最新技術で描かれた地面のエフェクトや照明効果で、白銀の世界を完全再現している。



リアル
Real

ダウンヒルを始め、多彩なレースが楽しめる!!

レース
Race

キャラの動き同様、ゲームモードの充実も見逃せない要素の1つ。プレイヤーが挑戦できるレースは全部で6種類。さらにレースを行うロケーションが複数の山から選択できるようになるなど、前作を遥かに上回るボリュームになっている。また、すべてのレースに挑戦し、総合得点を競うトーナメントモードの追加やおなじみの2P対戦など、プレイヤーを熱くさせるモードが多数用意されているぞ。では、その多彩なゲームモードの一部を紹介しよう。



長距離のコースを4人の競技者で競い合うモード。いわゆるタイムアタックで、今回初登場のモードだ。

Down Hill ダウンヒル



トリックのテクニックを競うモード。コースの地形を把握して、さまざまなトリックをキメていこう。

Half Pipe ハーフパイプ



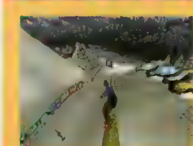
4人の競技者がゴールタイムを競い合うモード。コース上にあるゲートを通ってゴールを目指せ！

Boarder X ボーダークロス



ジャンプ中に出すトリックで得点を競うモード。前作で言うところのワンメイクジャンプだ。

Big Air ビッグエア



障害物が置かれたコースでトリックポイントの得点を競うモード。障害物を利用してトリックを出せ。

Board Style ボードスタイル

とにかく期待せよ！



世界各国のボーダーたちがここに集結!!

ボーダー
Boarders

登場キャラも、13人と大幅アップ！　さらに、日本人やアメリカ人など、国際色ゆたかな個性派ボーダーがそろっているぞ。彼らがどんな滑りを見せるのか、今から楽しみだね!!



SLG

ZEUS カルネージハートセカンド

新システムで遊びやすくなった「CARNAGE HEART」最新作登場!

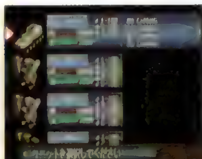
11/5 ▶¥5,800 ▶アートディンク ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

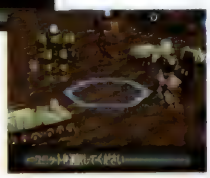
無人機動兵器を操り敵を迎え撃て!

無人機動兵器OKEに作戦プログラムを組み込み、敵兵器を倒していくSLG「CARNAGE HEART」の最新作登場!
木星の独立紛争を描く今作のストーリーは、主人公マークを中心にドラマチックに展開。各ミッションクリアの条件も敵の全滅だけでなくなり、ミッションに合わせた作戦が勝利のカギになってくるぞ。また、OKEの行動をプログラムする難しさが、あらかじめプログラムの書き込まれたカートリッジ方式のソフトウェアを導入することで簡単になり、より遊びやすくなっている。


▲作戦を組むだけでなく、個々のOKEのチューンナップも大切。火力が強いだけでない、ミッションに合わせた機体を組み立てよう。


▲移動能力の高いホバータイプのOKE。前作にはないタイプの機体だけに、使いどころが難しいかも?


◀前作では3体1ユニットだったが今作は1体1ユニットで行動。参戦する機体は慎重に選ぼう。


▶攻撃をしかけるOKEと、隣接する6つのマスにいるOKEによる最大7機のバトルが展開されるのだ。

ACT

VIGILANTE8 (ヴィジランテ8)

武装車両を駆り悪人を粉砕するドライビングコンバットACT!

11/12 ▶¥5,800 ▶シスコン エンタテイメント ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

RCGスピード感を持ったコンバットACT!


▲うまく敵にあたるように、フィールド上のオブジェを破壊すれば大ダメージを与えられるぞ。

スクールバスやスポーツカー、トレーラーなどを武装強化し、同様に武装された敵車両をぶっ飛ばすドライビングコンバットゲームが『ヴィジランテ8』。プレイヤーはテロリスト集団「コヨーテ」の一員か、コヨーテと敵対する自警団「ヴィジランテス」としてマシンに乗り込みステージごとに定められた指令を遂行していくのだ。雪山や、石油プラントなど変化に富んだフィールド、各車両ごとに搭載された特殊武器などのハデな演出で爽快感もバツグンだ。


◀使用キャラは全部で13人。それぞれにストーリーが用意されているぞ。


▶蜂を飛ばして敵を攻撃! あるキャラの特殊攻撃がこれだ。


▲2Pプレイは、協力して敵を倒すモードと、プレイヤー同士が対戦する2つのモードが用意されているのだ。

RCG

オーバードライビンIII

実車の操作感をリアルに再現したドライブシミュレーター第3弾!

9/23 ▶¥5,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶MC(2ブロック)、NC AC(DS非対応)

実名で登場する世界の名車でライバルをぶっちぎれ!

世界を代表するスーパーカーが8台も実名で登場するドライブシミュレーター第3弾。ポリスカーの追跡をかわしながらコースの完走を目指す「ポリスチェイス」、CPUのライバルカーとタイムを競う「シングルレース」、すべてのコースで優勝を目指す「トーナメント」など多彩なモードが用意されているぞ。もちろん画面分割での対戦も可能だ。



◀ポリスカーに追いつかれると即ゲームオーバーだぞ。

対戦ACT

スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ

スター・ウォーズの人気キャラが武器を手に戦う3D対戦格闘

9/23 ▶¥5,800 ▶ビー・ピー・エス ▶MC(1ブロック)

お馴染みのスター・ウォーズキャラが大暴れ!

世界的人気を誇るジョージ・ルーカスの名作「スター・ウォーズ」。この映画に登場する人気キャラクターたちが戦いを繰り広げる3D格闘ACT。宇宙の伝説的格闘技テラス・カシの達人アーデン・リンがダース・ベイダーの監視のもと、反乱軍の主要メンバー暗殺のために戦うストーリー。お馴染みライトセイバーや銃など、武器の使用もできるのだ。


◀ゲージを使用しての必殺技はバツグンの威力だ。

ACT

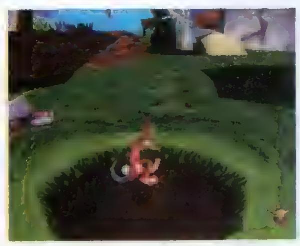
スピンテイル

トカゲもどきのレノを操って、数々の謎を解き明かす3DACT!

発売中 ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)

トカゲもどきのレノがモニターの中で大冒険!

モニターに入り込める能力を持ったトカゲもどきのレノ。この奇妙な主人公を操作してモニターで放送中の番組に入り込み、トラブルを解決していくACT。しっぽで敵を攻撃したり、虫を食べてパワーアップ、壁に張りついて移動するなど独特のアクションがユーモラスなのだ。また、各ステージの名前が実在のTV番組のパロディになっているのも楽しいぞ。


◀ステージによって衣装を替えるレノがおちゃめでイイぞ。

STG

怒首領蜂 ―ドドンパチ―

第1ステージから敵の猛攻が始まる、縦スクロールSTGの名作!

発売中 ▶¥5,800 ▶エス・ピー・エス ▶MC(1ブロック)

撃たれた分だけ撃ち返せ! 息着くヒマもないSTG登場

ゲームセンターでSTGファンをアツくさせ、PSでも発売されたアトラスの縦スクロールSTGの名作「首領蜂」。マニアックな人気を誇るその第2弾「怒首領蜂」がついにPSで登場! PS版では5段階の難易度設定が可能。もちろん真のボスが登場する2周目も健在だ!


◀画面いっぱいにばらまかれる敵弾をよけまくるのも、このゲームの楽しみだ。

RPG

Knight&BABY

9/23
▶¥5,800
▶タムソフト
▶MC(1ブロック)

モンスターの赤ん坊「ベイビー」を育てながら、世界を旅するRPG。
その波乱に満ちた道中を、最新情報と併せて紹介するぞ!

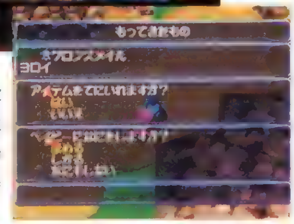
育てて協力して、心を通わすRPG



不思議なモンスター・ベイビーとともに、冒険の旅へ出発するRPG。このゲームの一番の特徴は、お供のベイビーの存在だ。さまざまな行動で戦闘の手助けしてくれるのはもちろん、敵の攻撃を受けることで、その攻撃を覚えることができるのだ。また、フィールドや街でベイビーを「おつかい」に出すと、お店では入手できないレアなアイテムを見つけてくることがある。このときに、ベイビーの見つけた物をほめたり叱ったりして、コミュニケーションを取っていこう。その結果で、ベイビーの育ち方が決まってくるぞ。素直に育つか否かは、すべてキミしだいなのだ。



◀ベイビーの行動は多彩。ピンチになると自分で回復したりもする。



▶役に立つ物を持って来たら、素直にほめてあげよう。



◀成長したベイビーは、なんと大空を飛ぶことも可能に。行動範囲がグンと広がり、旅がさらに楽しくなること間違いなしだ。

1人と1匹珍道中!!

ベイビーとの出会いと時を同じくして、ナイトの前に謎の老人が現れる。その言葉に従い、一行は「神の塔」を目指して旅に出ることに。行く先々で人々の噂にのぼる「聖石」に秘められた謎を解き明かすため、数々の強敵たちと戦いを繰り広げるナイトたち。戦いとともに描かれるストーリーは、効果的に挿入されるムービーでさらに盛り上がるぞ。さまざまな冒険をへて、1人と1匹はともに成長していくのだ。



▲謎の老人がナイトを冒険の旅に誘う。



◀▲3Dポリゴンで形成されたフィールド。敵キャラクターと接触すると戦闘に突入する。



▼聖石を守る巨鳥・ゲイルバインダーの強烈な攻撃!

ナイトとベイビー

謎のモンスター・ベイビーは、コウノトリによってどこかへ運ばれている途中、魔物に襲われて地上へ落下。そして近くに住んでいた騎士を夢見る少年ナイトと出会う。彼らの出会いは偶然か? それとも…?

リビングトイズとは?

世界中に隠されている心を持ったおもちゃ、それがリビングトイズだ。発見すれば戦闘で活躍する心強い仲間になってくれるぞ。なかには普通のプレイでは発見できないようなものもあるので、すべて集めるにはこまめな探索が必要なのだ。



▶堅実な攻撃で、頼りになる「ヘルファイヤー」。

心強い仲間たちだ!



◀世界各地に散らばるリビングトイズは全部で数10体。そのどれもが個性的な性能を持っている。



◀「アルマルス」はすべての攻撃を無効化させてしまう。

超実力派!ライバル登場

さまざまな場所でナイトたちの前に立ちはだかる、圧倒的な実力を持つベテラン冒険家。しかし単なる悪者ではなく、何か重大な秘密があるようだが…!?



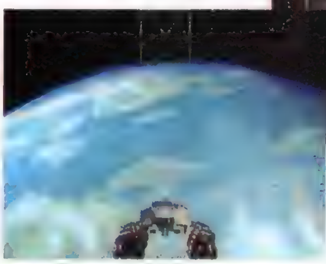
▲すさまじい攻撃力を誇るイブキの攻撃。勝ち目はあるのか!?





▼この美しい惑星を宇宙生命体の魔手から守れ！　敵に攻撃されている拠点を放置しておくと、いずれ破壊されてしまうぞ。画面上方のレーダーをたよりに、敵を撃破しよう！





▲「マップモード」で目的地を選択してワープしよう。効率良く回らないと、拠点を守り切ることはできないぞ。選択次第で攻略の難易度は、がらりと変わってしまうのだ。

STG

STAR IXIOM スター イクシオン

「スターラスター」のシステムを継承するストラテジックSTGの進化形！

98年（予）
▶価格未定
▶ナムコ
▶対応周辺機器未定

人類の命運はキミの手に！

名作「スターラスター」のシステムを継承して、SLGとSTGのさらなる融合を図った3D・STG。25世紀の広大な宇宙を舞台に、プレイヤーは宇宙軍のパイロット「ロイ・ハイニック」となり、人類の拠点を狙う宇宙生命体と戦うのだ。ゲームは「マップモード」で行き先を選び、「コンバットモード」で敵編隊を撃破する事で進行する。敵を全滅させるだけでなく、同時に自軍の惑星や基地を守らなければならない。敵の進行速度に応じて目的地を決める戦略性と、実戦でのパイロットとしての腕、その両方が求められるのだ！



◀宇宙軍の新鋭戦闘機「ガイア」。プレイヤーたちが乗り込む人類最後の希望なのだ。



▲▶主人公「ロイ・ハイニック」と、その部下となる「チームガイア」の女性パイロット。特製のスーツがカッコイイ。

SLG

パイロットになろう！

熱血教官の愛の叱責が嬉しい育てられるSLGが登場！

9/23
▶¥5,800
▶パック・イン・ソフト
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

一人前の飛行機野郎を目指せ！



▲リアルタイム音声教習システムにより、教官はそのつど音声で怒ったりほめたりしてくれる。

「パイロットになろう！」は、飛行訓練学校の訓練生として一人前のパイロットを目指すフライトシミュレーター。段階別に分かれた丁寧な教習と、リアルタイムで操縦ミスを叱責してくる教官の指導で、ライセンスが取得できる。航空力学をプログラムに組み込むことで、リアルな飛行機の挙動を実現。また、選べる機体や授業料稼ぎのアルバイトミッションなども多彩に用意されているぞ。



◀登場する機体は全部で25種類。そのうち15種類が自機として使える。



▶指導は5段階で、各科目に分かれている。一つ一つ着実にこなしていこう！



▲アルバイトは弁当の宅配のようなのどかなお使いから、ミサイル爆撃といったハードな任務まで、全部で18種類もあるのだ。

RCG

ラリー・デ・アフリカ

アフリカ各地のコースを転戦するラリーRCGが登場！

9/23
▶¥5,800
▶プリズムアーツ
▶MC(2ブロック)、NC、AC(DS対応)

アフリカの大地でチャンピオンを目指せ！

アフリカが舞台のラリーRCGが登場だ。各地を転戦していくチャンピオンシップモードは、軽、普通車、無制限の3クラスが存在し、初めは軽いクラスからスタート。そのクラスを走破して、総合1位を獲得できれば次のクラスへ進めるのだ。変化に富んだ12ステージが待っているぞ。



◀車はクラスごとに、5種類ずつ用意されているのだ。

ACT

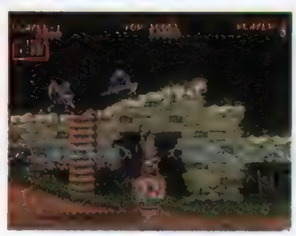
カプコン ジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～

名作「魔界村」シリーズが1本に凝縮されて帰ってくる!!

9/23
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(1ブロック)

あの「魔界村」3部作をPSで！

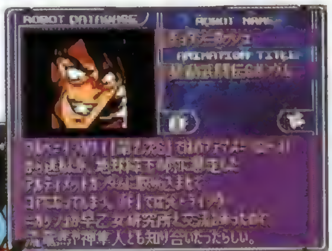
カプコンの懐かしい名作を集めたシリーズの第2弾。今回は「魔界村」「大魔界村」「超魔界村」の3タイトルを収録。それぞれのタイトルをオリジナルに忠実に移植しているだけでなく、100点を超える当時の資料を収録したコレクションモードも付いていて、ファンも納得の豪華さだ。



◀あのBGMを聞いただけで震えが走るファンも多いのでは？



▼歴代のムービーに加え、かつてTVで放映されたCMの映像も動画で完全収録。おなじみの熱いCMソングなどの、音声もバッチリ再現されるのだ。





▲キャラクターのデータもカンタンに引き出せる。興味深いのは、アニメ版のデータではなく「スパロボ」シリーズにおけるストーリーの総まとめが記載されている点だ。

ETC

全スーパーロボット大戦電視大百科

人気シリーズの情報を、一気に閲覧できるデータベースだ!

10|29（予）
▶¥6,800（予）
▶バンプレスト
▶対応周辺機器未定

『スパロボ』のすべてがここに!

人気ＳＬＧシリーズの、膨大な情報をチェックできる資料集が登場！　50音順の索引で、いろいろな情報を検索できるぞ。シリーズに登場したキャラクターのデータベースに加え、ロボット（ユニット）を敵のザコまで完全網羅したロボットデータベースを搭載。おまけにキミのスパロボ博士ぶりをチェックできる学力テストまで用意されている。また、この『電視大百科』を皮切りに、『スパロボ大戦Ｆ』と『スパロボ大戦Ｆ完結編』の移植が決定。しかも３本すべてを購入すると、もれなく復刻版超合金マジンガーＺがもらえるキャンペーンも実施されるのだ！

人気タイトルぞくぞく登場！

SS版で好評を得た２タイトルも移植が決定。このシリーズならではの熱いセリフやムービーなどが、PSで楽しめる日も近いぞ。



◀移植発表会ではレアグッズの鑑定会も行われた。



▶こちらの写真は、ＳＳ版のもの。ＰＳ版「スパロボＦ」「スパロボＦ完結編」の続報を待て！



▶まずは「電視大百科」で、じっくりと予習しよう。

RPG

MONSTERSEED モンスターシード

さまざまなモンスターを操り、世界最強のルーラー（支配者）を目指すRPG!

11|5（予）
▶¥5,800
▶サンソフト
▶MC（1ブロック）、2P対戦可

卵から始めるモンスター育て!

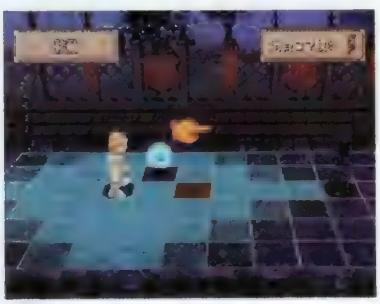
モンスターの卵を集めてふ化させ、戦闘で召喚して強敵に立ち向かうＲＰＧが登場したぞ。斜め上見下ろしの戦闘シーンでは、「消費コマ（ポイント）数」というシステムが採用されている。これは攻撃やアイテムの使用、移動などに設定されている「コマ数」が０になると、相手のターンに移るというものだ。もちろんモンスターの召喚にもコマ数は消費されるので、残りコマ数に注意しないと肝心のときにピンチを招くぞ。

また、卵をふ化させるときにさまざまな設定が可能なので、１つの卵からいろいろなモンスターが生まれる可能性があるのだ。ふ化したモンスターを記録する「モンスター図鑑」を、コンプリートできるかな？

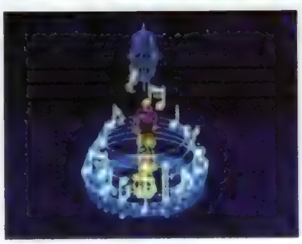




▶卵の種類とふ化の温度、そしてソリューション（調合薬）によってモンスターの種類が決まる。



▲戦闘では、画面右上の「消費コマ数」が残っている限り自由に動ける。コマ数は行動ごとに異なるぞ。

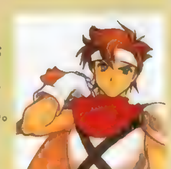


◀モンスターの攻撃方法は実に多彩。写真のように音符で敵を攻撃する技もあるのだ。

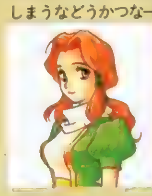
モンスターを操る「ルーラー」とは？

「ルーラー（支配者）」とは、モンスターを卵から育て、支配できる特殊な能力を持った者たちだ。主人公ダニエルは、ジェデスという街に大量のモンスターエッグが眠っているというウワサを聞き、探索の旅に出るのだが…。

ダニエル



▶駆け出しのルーラー。お金に困っていたとはいえ、大事なモンスターを売ってしまうなどうかつな一面も。



キャル

◀傷ついたダニエルを介抱してくれた、心優しい少女。ちょっとのんびりした性格をしている。

SLG

鈴鹿8時間耐久ロードレース ~チーム運営シミュレーション~

レースからチームの運営までを体験できるSLGが登場！

10月(予) ▶¥5,800 ▶ココナッツジャパンエンターテイメント ▶MC(2ブロック)

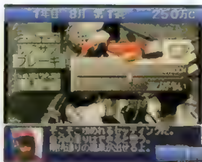
「8耐」にかける情熱を体感せよ！

従来のRCGとは違った視点で楽しめる、チーム運営SLG『鈴鹿8時間耐久ロードレース』。プレイヤーはチームの監督、オーナーとなって10年間で「8耐」での優勝を目指すのだ。ゲーム進行はターン制で、1週間単位・月4回の行動が可能。オーナーとして営業・広報活動でスポンサーを集め、バイクの購入・パーツの開発・ライダー契約などを行うぞ。レース本番では、監督としてレースの細かい戦略を指示。両方の役割をバランス良くこなし、夢の「8耐優勝」を実現しよう！



▲レースシーンではマシンの挙動をリアルに再現。カメラアングルも自由に切り替え可能だ！


▲スポンサーを得るための地道な営業活動。チームの人気や実績が高ければ、それだけいいスポンサーが付くぞ。


◀マシン設定は勝負の命運を左右する。ライダーの意見も参考にしてベストセッティングを目指そう。



▶最初の課題である資金集め。なんと景気状況までゲームに関わってくるぞ。好景気の業界を狙え！

TBL

DX億万長者ゲームII

パーティゲームの代表作！その続編が発売だ!!

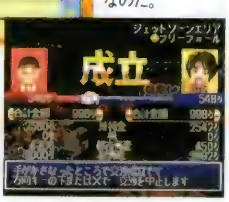
9/23 ▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC(2ブロック)、4P対戦可

目指せウルトラ億万長者！


▲プレイヤーの命運を司るルーレット。ボードゲームの時代から馴染み親しんだ人も多いはず。

あの「DX億万長者ゲーム」の続編がついに登場。すごろく形式のマップ上を飛び回り、株や不動産の売買を繰り返して億万長者を目指せ！　このゲームでは、特定のマスで引ける各種のカードが、勝敗の行方を左右していくぞ。また、都市の乗っ取りやスパイの派遣、交渉コマンドでの取引など、ライバルとの駆け引きもあり、戦略性の高い内容になっているのだ。4人まで参加できる「フリープレイ」や、1人でも楽しめる「アドベンチャー」といった、ゲームモードも充実!!


◀楽しいミニゲームも健在。好きなときに自由に選んで遊ぶことも可能なのだ。



▶都市や株の売買・交換が可能になった交渉コマンド。1対1の駆け引きが熱いのだ！



▲マップによっては地形変化など、特殊な仕掛けも存在する。さらに『闘神伝』キャラが登場するというマップの存在も……。

TBL

きまぐれマイベイビィ ~娘のスゴロク成長記~

スゴロクで展開する、一風変わった育成ゲームが登場だ。

発売中 ▶¥4,800 ▶アクセラ ▶MC(1ブロック)、4P対戦可

多人数プレイで気分は「親バカ」！

「きまぐれマイベイビィ」はスゴロクを楽しみながら娘を育てていく育成型TBL。止まったマスごとにイベントや行事が発生し、それに応じて娘が成長していくのだ。展開はルーレットや他プレイヤーの思惑にも左右され、思いもよらぬ娘の成長に戸惑うこともしばしば。最大4人の多人数プレイも可能で、みんなで遊べばさらに盛り上がるぞ！



◀23歳の巣立ちの日まで、娘を立派に育て上げよう！

AVG

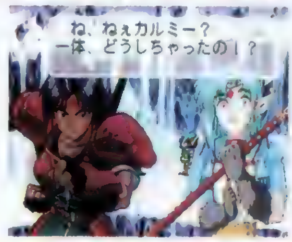
ブルーブレイカーバースト ~笑顔の明日に~

7月に発売された3DアクションAVGの続編が発売！

発売中 ▶¥5,800 ▶ヒューマン ▶MC(1ブロック)、DC(AC非対応)

AVGと格闘ACTで2倍楽しめる!!

人気シリーズ『ブルーブレイカー』のその後を、新主人公キメナの冒険で綴る最新作が登場。前作『微笑みを貴方と』では明かされなかった、キメナとドラゴンロードの対決の行方がついに明らかに！ストーリーは前作同様AVGモードで進行し、戦闘シーンでは迫力の3D格闘アクションが展開される。もちろんヒロイン同士の対戦格闘モードも健在だぞ！



◀会話シーンはアニメ機能満載で、とにかくよく動くのだ！

PZG

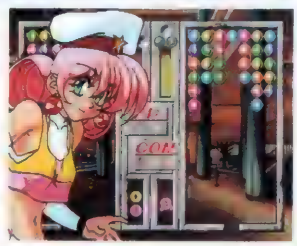
U.P.P.

対戦要素を追求した臨場感の高い格闘PZGなのだ!!

9/17 ▶¥4,800 ▶パンサーソフトウェア ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ソウルの力で必殺奥義をたたき込め！

「U.P.P.」は従来の落ちモノパズルと違い、下から上に積み上げていくシステムのPZG。底から出現する、魂珠(ソウル)の色を3つ以上揃えて消し、ソウルゲージを蓄積することで必殺奥義が発動！　相手のフィールドを攻撃するぞ！全27種類の奥義の効果は様々で、発動時には個性的なキャラクターたちが、アニメーションを披露してくれるのだ。


◀蓄積したゲージの数に応じて3段階の奥義が使えるぞ！

SLG

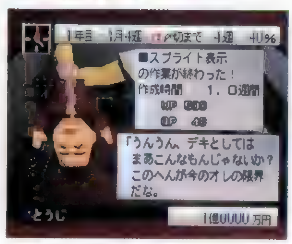
ザ・ゲームメーカー ~売れ売れ100万本げっとだぜ！~

ゲーム制作の醍醐味を楽しめるリアルタイム育成SLGだぞ！

9/23 ▶¥5,800 ▶アクセラ ▶MC(1ブロック)

憧れのヒットメーカーを目指せ！

「ザ・ゲームメーカー」は、ゲームそのものの制作をシミュレートした育成SLG。プレイヤーの仕事はデザイナー兼ディレクターで、コマンドを駆使しながらスタッフを育成しつつ、ゲームの制作を管理するのだ。仕様書と呼ばれるゲームの設計図の作成、スタッフへの仕事の振り分けなどをスムーズにこなし、ミリオンヒットのゲームを作るのが目標だぞ！



◀能力も個性もまちまちの開発スタッフたちを使いこなせ！

ETC

シミュレーションRPGツクール

ファンタジー世界の英雄譚を自由に生み出せる作成ツール

9|17 ▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC(15ブロック)

こだわりをカタチにしよう!!

壮大なストーリーを楽しみながら、ユニットを率いての戦闘を楽しめるシミュレーションRPG。その魅力的な世界を、カンタンな操作で作成できるのがこのソフトだ。プレイヤーは職業やアイテムなどの要素を組み合わせるだけで、好きなように物語を作り上げることができる。作成ツール初心者ややり方がよくわからない人も、あらかじめ用意されたサンプルゲームを作り替えることから始められるので安心だ。また、セリフの設定も自由に行えるので、感動的な物語作りに挑戦しよう！



▲自分の生み出したキャラクターたちが闘いを繰り広げる。つい、えこひいきしてしまうかも？



▲プレイヤーが選択できる顔のグラフィックは135種類にも及ぶ。モンスターのようなキャラも用意されているぞ。



◀マップの設定もこのとおり。バランスが悪くならないように、よく考えてから設置しよう。



▶文章の設定には細心の注意が必要。感動的な物語は、そうカンタンには生み出せない!?

ACT

GUBBLE

シンプル操作で誰にでも遊べる、通称「ぬきもの」ゲーム

9|17 ▶¥4,800 ▶アスク ▶MC(1ブロック)

ねじって！　回して！　引っこ抜くACT!!

人違いで異世界に連れ去られてしまった不幸な宇宙人・ガブル君を操作して、ステージ内の釘やナットを次々に抜いていくACT。ちょっと奇妙な「ジムボット」という世界で、ステージ内に固定されているネジなどをすべて引き抜こう。ただし釘には釘ぬきというように、それぞれ対応したツールで上を通過しなければ抜くことはできないぞ。



◀お邪魔キャラをジャンプでかわしてクリアを目指そう。

TBL

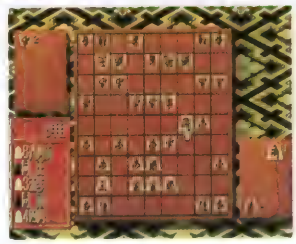
本格将棋「将棋王」

豊富なモードで本格的な将棋が楽しめる！

9|23 ▶¥1,980 ▶童 ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

お手頃価格で本格将棋！

将棋好きに朗報！　本格的な将棋をとことん楽しめるソフトが、なんと¥1980で登場だ！　飛車落ちを始めとする細かい設定が可能な対局に加え、「矢倉」や「穴熊」などの戦法研究や、詰め将棋を楽しめるなどモードも豊富に用意されている。そのうえ、読み上げが音声で行われるので臨場感もバツグン。まさに至れり尽くせりなのだ！



◀様式美とも言える将棋の醍醐味を、お手頃価格で楽しめる。

新作ソフトニュース NEWS

新鮮さいっぱいの情報、ただいま到着！

今回も、届きたての最新情報をお届けするぞ。まずは本格SLG「スペクトラルフォース2」。前作よりもシステムが改善され、より遊びやすくなった。国力を蓄えて自軍を強化し、他国に攻め込もう。戦闘では魔法が飛び交い、最大1000対1000人の大混戦も。「バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル」は、ビーキッズクラブやウルトラキンタなどの実機が登場し、細かく研究できる。女子高生との対戦モードも搭載。「好奇心は猫を殺すか」は、独特の雰囲気で進行するAVG。画面内の気になる場所をクリックして、クリアを目指そう。「ミスランド2」は、左右の画面から間違いを探すゲーム。クリアするたびに間違いの場所が変わるので、何回も遊べる。最大4人でのプレイが可能な対戦モードもあるぞ。



スペクトラルフォース2

▶10|15 ▶SLG ▶アイディアファクトリー ▶¥5,800



◀戦闘の舞台は草原や森を始め、攻城戦などの場合も。陣形の選び方が勝敗を左右するぞ。

バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル

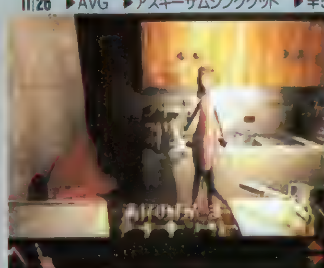
▶10|22 ▶SLG ▶マップジャパン ▶¥5,800



◀さまざまな設定も可能なので、このソフトで研究を重ねれば実機での勝利も近づくかも!?

好奇心は猫を殺すか -DOGDAY-

11|26 ▶AVG ▶アスキーサムシンググッド ▶¥5,800



◀このゲームにはゲームオーバーが存在しない。どんなに行き詰まっても、必ず抜け道が残されている。

ミスランド2

11月(予) ▶PZG ▶アルトロン ▶¥5,800



◀対戦モードでは相手のカーソルを「はじく」ことが可能。より白熱したプレイが楽しめるぞ。


男は化けぬが、女は化ける。
安西ひろこ 出演決定!!
ひろこちゃんの魅力満載のステージだぞ!!
●日時・10/11 13:00〜●場所・TGS CESAイベントステージ
東京ゲームショウ'98秋
会 場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日)10:00〜17:00
話題の新作
新感覚ファンタジーバトル
「デストレーガ」
プロモーションムービーを収録!
発売記念キャンペーン実施中!! (応募〆切:10月12日(月)必着)
安西ひろこ・岡崎武士サイン入り原作小説を100名に!
※お買い上げのお客様の中から抽選で100名様に原作小説『封神演義』1・2巻(小社刊)をセットでプレゼント。
封神演義



20th Anniversary
KOEI
絶賛発売中！
メインキャラクターデザイン © 岡崎 武士
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
天と地を縦横無尽に駆け巡る、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をも変える宝貝の破壊力。
それは、道士・太公望と妖妃・妲己が繰り広げる
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中国一大伝奇ロマン。
プレイステーション版 6,800円
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
原作小説発売中！
歴史ポケットシリーズ 封神演義［全7巻］●許仲琳・編 各600円
封神演義オフィシャルガイド ●1,200円
岡崎武士 特製キャラクターカード！
これが、宝貝の驚異的パワー。
戦場が
宝貝により
えぐられる!!
Produced by 福気 Fu-Qi
PlayStation
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■ マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
STREGA
9月23日新発売
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、その力を再び封印しようとする
操者の末裔たち。魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■魔法の要素と音声がリンクしている3つのボタンの
組み合わせで、多彩な魔法攻撃を展開できる。


KOEI
20th Anniversary
魔法なしでは、
もうバトれない。
プレイステーション版
●5,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
DESTREGA
東京ゲームショウ'98秋
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日：10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00〜17:00
10・11日：両日開催!!
豪華賞品がもらえる
「対戦バトルトーナメント」
●場所：光栄ブース
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません
Produced by ω-Force
株式会社光栄


君を待つ520人の英雄。
歴史シミュレーションゲーム
三國志
第6のドラマ、プレイステーションへ
話題の新作
新感覚ファンタジーバトル
「デストレーガ」
プロモーションムービーを収録!


KOEI
20th Anniversary
VI
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。
10/8発売
●プレイステーション版 9,800円
BOOKS 攻略本 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】 小説 超・三國志 上中下
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 趙雲伝 放浪の子竜 ◆700円 9月上旬発売／三国志武将列伝 周瑜伝 上下
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


KOEI
いまこそ戦いのとき。
信長が吠える。曹操が攻める。成吉思汗が駆ける。
天下統一へと導く、有名合戦をリアルに再現。
戦場マップを中心に、総勢約150人の登場人物が繰り広げる戦闘の数々。「桶狭間の合戦」「稲葉山城攻略戦」「長篠の合戦」など、プレーヤー次第で史実通りの名場面が展開。信長、絢爛たる生涯を活写するSLG。
●6,800円
9/23発売
織田信長伝ハイパーガイドブック ●1,300円 フクザワ・エイジ監修 A5判 4-87719-630-7
20th ANNIVERSARY 20周年記念作品
英傑伝シリーズ
織田信長伝
チンギス・ハーンの生涯を題材にした戦略級SLG。
12世紀モンゴル高原の群雄か、13世紀ユーラシア世界の有力国王か、シナリオは2種類。国力の増大を図り、血縁を広げ、他国に遠征。多彩な部隊を率い、戦術の限りを尽くせ!
歴史シミュレーションゲーム
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
9/17発売 ●6,800円
蒼き狼と白き牝鹿・元朝史ハイパーガイドブック ●1,400円 シブサワ・コウ監修 A5判 4-87719-632-7
三国時代の人間ドラマが、今甦る!
「計略」の要素を取り入れ、権謀術数が渦巻く三国絵巻をリアルに展開。一騎討ち・伏兵・火計・突撃など、戦術面も強化。中国全41都市を支配下に掌握、真の勝者を目指せ!
歴史シミュレーションゲーム
三國志II
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
9/23発売 ●5,800円
三國志IIハイパーガイドブック ●1,200円 シブサワ・コウ監修 A5判 4-87719-625-0
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
World of Technology
Tecno Soft
わたしじゃ…だめ？
恋愛ノベルアドベンチャー
「風の丘公園にて」
以前より主人公を知っているという美少女「未月こよみ」
主人公の従妹で幼なじみ、料理が得意な「川奈深雪」
中学時代の同級生で、バスケに情熱を燃やす「夏樹水帆」
物静かな上級生、実はアイドルという別の一面を持つ「式町夕」
冬の訪れ近い季節。風の丘公園を舞台に、
繊細で魅力的な４人のヒロインが織り成す、
学園ラブストーリー。
風の丘公園にて
コンシューマー初の恋愛ノベルアドベンチャー登場！
コンシューマーゲーム初登場の、
ＣＧイラストレーター「Ｃ次郎氏」を起用。
繊細かつ美麗なグラフィックを超高解像度で表現、
パソコンゲーム級のクオリティを実現！
練り込まれたテキスト表現はもちろん、
実力派人気声優のボイスによる演出を取り入れ、
新たなアドベンチャーシーンを開拓する。
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
好評発売中！
価格5,800円(税別)
株式会社テクノソフト
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1
東京ゲームショウ'98秋
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日：10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援：通商産業省
GAME SHOW
テクノソフトブースへ行こう！
2ヶ所出展
1. 展示ブース　1南4
2. 物販ブース　7物販24
物販ブースには、CD、ビデオ、テレホンカードなど、
テクノソフトグッズが大量に販売されています！



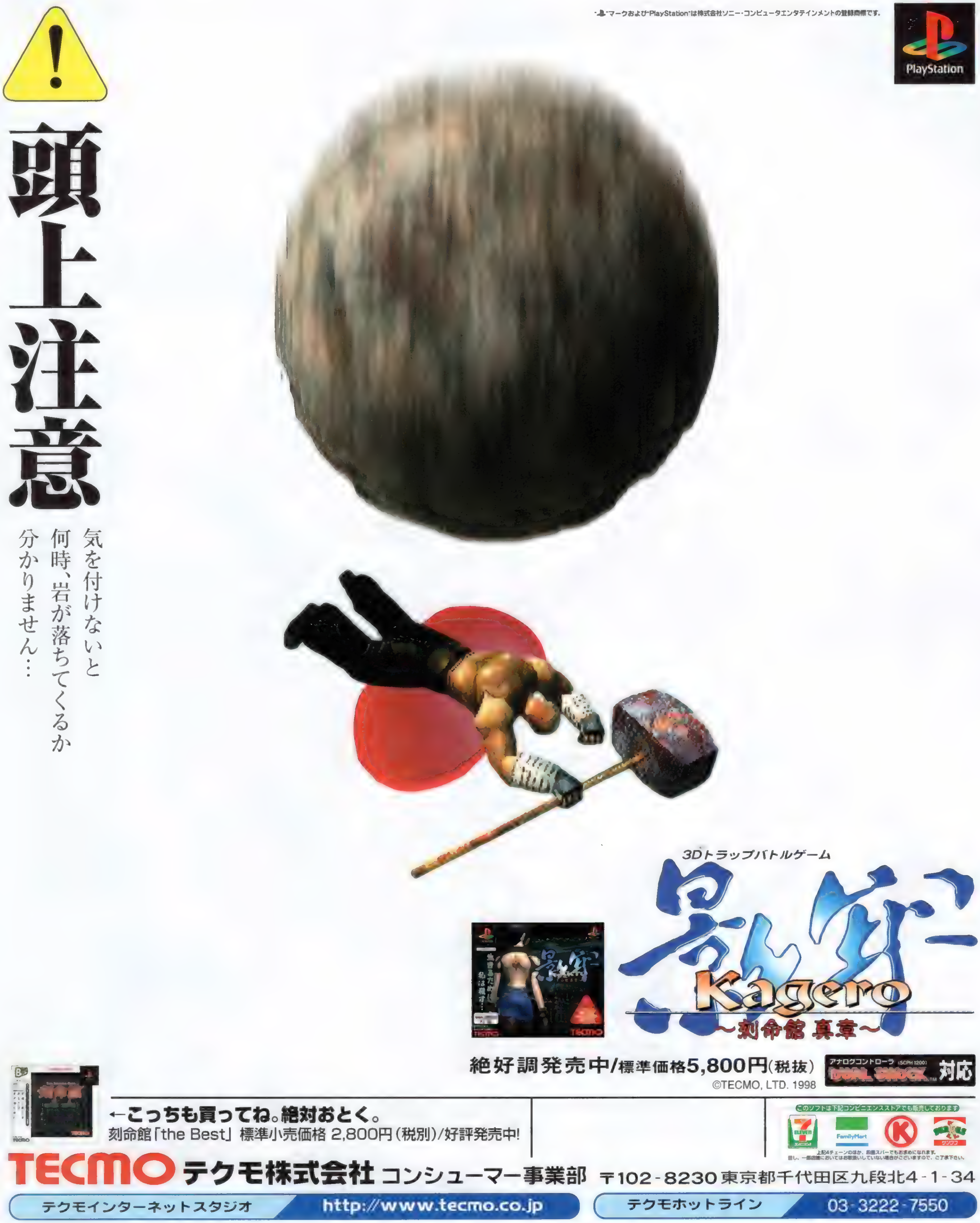
PlayStation
少女の輝き、剣に宿る。
サウザンドアームズ
Thousand Arms
■プレイステーション専用ソフト（CD-ROM 2枚組） ■RPG（1人用） ■アナログコントローラ／DUAL SHOCK／メモリーカード対応
アナログコントローラ対応（振動のみ）
原案・企画 伊東 岳彦
PRODUCED BY 広井 王子
RED
'98年12月発売予定
主題歌・エンディング 浜崎 あゆみ（avex trax）
©ATLUS/RED 1998
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



精霊鍛冶師の少年と
精霊の声が聞こえる少女の
壮大なる冒険活劇——
これが
「サウザンドアームズ」の
世界だ！
強力な「精霊剣」を
作り出せ！
マイスターシステム
ソディナ
わたし、ソディナ
よろしくね
女の子とのデートで「想い」を高めよう！
敵との戦いに勝ちレベルアップ、
そしてマイスターポイントの獲得！
マイスターポイントと女の子からの想いで、
「精霊剣」が誕生！
3D背景と2D
キャラクターの融合で
多彩な迫力を演出！
アニモーションバトル
マイス HP4500/9999 EP312
ソディナ HP2935/9235 EP534
ウィナ HP3260/5160 EP210
精霊魔法
アイテム
待機
戦闘シーンは拡大・縮小やカメラ切り替えの演出を用意！
2Dキャラクターの採用で、各キャラクターの
個性が細部で発揮される！
攻撃方法とその効果に、数多くの種類を用意！
※画像写真はすべて開発中のものです
アトラスFAXステーションサービスファンキーネット：03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。(ボックスナンバー 7777)
アトラステレフォンサービス：03-5261-2356 (毎週月・水曜日 15:00~18:00祝祭日除く)
http://www.atlus.co.jp/
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8


PlayStation
対戦型ボードゲーム
プリンセスメーカー®
GO!GO!プリンセス
プレイステーション用ゲームソフト
98年12月17日発売予定
価格：5,800円（税別）
プリンセスメーカーシリーズの主人公の4人の娘達が、互いにプリンセスを目指して王国中を駆けめぐる、すごろくタイプのボードゲーム!!王様から発令されるクエストをこなせば憧れの王子様とデートができ、王子と親密度が最も高い娘がプリンセスになることができます。娘だけでなく、シリーズのキャラクター達が天界・妖精界・人間界・魔界から大量に登場！（総勢150人以上）もちろんプリメならではの「武者修行」「お勉強」「アルバイト」「収穫祭」などの世界観や設定も十分に活かされています。
季節ごとに娘の成長を確認
わあ！すごい！ロードンさんてお上手なんでね！
あと6歩
イベントのマス
かわいい！
美しい
落ちものパズルアクションゲーム
Now On Sale!
こっちもよろしくね☆
プリンセスメーカーシリーズの3人の娘達が今度はパズルで夢の共演！あなたはどの娘でプレイする？
キャッチ・ザ・プリンセス
キャンペーン
プリンセスメーカー壁掛けクロック プレゼント
●「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」（好評発売中）
●「プリンセスメーカー　GO!GO!プリンセス」（98年12月17日発売予定）
の両ソフトをご購入して頂いた方に、ナインライブス特製「プリンセスメーカー壁掛けクロック」をプレゼントいたします。詳しくは、両製品に同封されている案内をご覧ください。
©1998 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995
「プリンセスメーカー」は（有）ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン：赤井孝美
「プリンセスメーカー　GO!GO!プリンセス」及び「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」は（有）ナインライブスの商標です。


NINELIVES
プリンセスメーカーシリーズの
歴代4人の娘がボードゲームで
大集合！
「わたしたち、
ボードゲームでもがんばりたいのっ！」



"PlayStation"
頭上注意
気を付けないと
何時、岩が落ちてくるか
分かりません…
3Dトラップバトルゲーム
影牢
Kagero
〜刻命館 真章〜
絶好調発売中/標準価格5,800円(税抜)
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
©TECMO, LTD. 1998
←こっちも買ってね。絶対おとく。
刻命館「the Best」 標準小売価格 2,800円(税別)/好評発売中!
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
TECMO テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550



恋して、付き合い、別れて、
また恋をして・・・
卒業の日、そばにいるのは誰？
告白――
それは始まりに過ぎなかった・・・
ミスティック
Mystic
マインド
Mind
〜揺れる想い〜
発売中
予価6,800円
©1998Mainichi Communications Inc./Family Soft Co.,Ltd. JAN 4515978-00029-8



対応
メタモルV
☆デラックス☆
アニメチックアドベンチャー
10月15日発売予定
予価6,800円(税別)



最強 東大将棋
第8回コンピュータ将棋選手権優勝
11月発売予定 予価6,800円(税別)
東大生の作った世界最強ソフトのPS版
従来の将棋ソフトとはひと味違います
・通常対局 初心者から有段者まで楽しめます
・時間制限対局 秒読み、切れ負けルールつき
・定跡対局 81の定跡ファイルで実力アップ
・棋力認定 週刊将棋の次の一手162問収録
・対戦詰将棋 伊藤果七段作成の81問にチャレンジ
・棋譜鑑賞 大学将棋の好局収録
・詰将棋解答
・目隠し対局
東大将棋
読み上げは
碓井 涼子 女流プロ
©1998 毎日コミュニケーションズ／ラット



個人教授
好評発売中!!
5,800円(税別)
家庭教師型育成な恋愛シミュレーション
恋も、夢も叶えてあげたい
©1998MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./SCIO/Stingray



ぱーむたうん
冬発売予定 予価4,800円(税別)
都市生活ボードゲーム
新感覚のお買い物ゲーム！
ぱーむたうん
Palm Town
©1998 Mainichi Communications Inc. / PRODUCT-IN Tokyo CO., LTD.


PlayStation
大変ながらくお待たせしました。
さらに覚醒(パワーアップ)して、10月1日発売決定!!
トレカ召喚キャンペーン実施中!
(株)ブロッコリーより「ガーディアン リコール トレーディングカードシリーズ(仮)」が近日発売!
未公開イラストを含め全117種類以上(予定)!ご期待ください。
Guardian Recall
ガーディアン リコール
ゲーム部分には新システム
トワイス・デュエル・システムAT・D・SVを採用
マスターユニットと守護獣ユニットによる
攻防一体の戦闘がシミュレーションの
新しい世界を開きます。
XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシング
http://www.xing.co.jp/
CD-ROM2枚組 予価6,800円(税別)
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



The Future Is Now
SNK
KOFを舞台に繰り広げられるアドベンチャー
◆KOFが題材の人気コミックをゲーム化!
◆プレイヤー自身が草薙京になって仲間探し!
◆KOFの人気キャラクターたちが続々登場!
◆原作者の夏元雅人先生が原画を描き下ろし!
PlayStation
キミが主人公のキング・オブ・ファイターズ。
人気コミックが原作!
あのKOFがアドベンチャーゲームになった!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO
TM
初回購入特典! 夏元先生描き下ろし
「サイン入りオリジナルポスター」をプレゼント!
※初回生産数限定特典となりますので、店頭でなくなり次第終了とさせて頂きます。
プレイステーション専用ソフト
©SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998
Now on sale!
ザ・キング・オブ・ファイターズ京　価格5,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器:ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
2大シリーズがベストコレクションでセガサターンに登場!
リアルバウト餓狼伝説 ベストコレクション
セガサターン専用ソフト(CD-ROM2枚組)
好評発売中／価格4,800円(税別)
©SNK 1995,1996
サムライスピリッツ ベストコレクション
セガサターン専用ソフト(CD-ROM2枚組)
好評発売中／価格4,800円(税別)
©SNK 1995,1996
不朽の名作がプレイステーション・ザ・ベストで再登場!
the Best リアルバウト餓狼伝説
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©SNK 1995
the Best 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
the Best ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
プレイステーション専用ソフト
好評発売中／価格2,800円(税別)
©SNK 1996
the Best
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


PlayStation
新感覚
"浮きもの"パズルゲーム！
逆転発想の挑戦
色々な対戦モードを標準搭載！対COM戦も対2Player戦もバッチリ！
脳髄を逆さに鍛えて対戦しよう!!
パワーが溜まったら
奥義ボタンで必殺奥義！
大迫力アニメーションで
必殺奥義が炸裂！
ゲーム中に聞けるおまけボイスも入ってるよ！
羽純／かないみか
麻璃亜／三石琴乃
他・有名声優多数出演！
Sofmap DOLPHIN ブルート
ソフマップ各店 ドルフィンヤマモト各店 ブルート全店
プロモーションビデオが貰える
キャンペーン実施中!!
いよいよ
あと6日!
9月17日発売予定！
標準価格¥4,800(税別)
©1998 PANTHER SOFTWARE INC.
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
株式会社パンサーソフトウェア
〒108-0023 東京都港区芝浦2-17-13
TEL.03-3798-2760 FAX.03-3798-2286

GAMERSが、東京ゲームショウに出店決定！

NEWS! き・て・ね♥

開催日：1998年10月10日・11日 10:00〜17:00
場所：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール7物販ブース

東京ゲームショウ'98秋 ゲーマーズにて前売券発売中

- ●前売券 一般:1,000円
- ●当日券 一般:1,200円
- 一般=中学生以上
- （小学生以下入場無料）

主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3591-1421

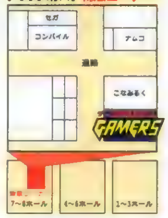
今回のコンセプトは、商店街のお祭りだ！

子供の頃、近所の商店街のお祭りに胸をときめかせた思い出は、誰にでもあるでしょう。普段は八百屋だったり、靴屋だったりするおじさんおばさん達の、手作りのお祭り。1998年秋のゲームショウで、ゲーマーズはそんなときめきを蘇らせる出店を目指しています。

気になる販売商品の方は、「ああっ女神様っ」「ザ キングオブファイターズ'98」などの人気タイトル関連商品に加えて、「BLAVE FENCER武蔵伝」などの新商品を多数予定。

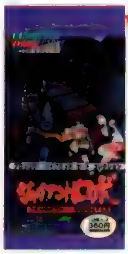
また、ゲームショウにて先行発売のグッズもあるかも。君もプレミアグッズを探しに遊びに来てみるのが吉！でしょう。

出店場所 展示ホール7物販コーナー





イラスト／こげどんぼ



NEW! **ジャイアントロボ**
ハイブリッドカードコレクション 1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円



9月中旬発売 **ドリームジェネレーション**
ハイブリッドカードコレクション 1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5850円

©1998 NCS／レインディア



悠久幻想曲1＆2 カードバインダー
通販価格：1900円

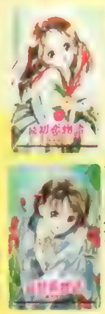
掲載商品の他にも関連商品がございます。詳しくは通販カタログをお取り寄せ下さい。



ファーストkiss物語 クイックファイル
通販価格：850円

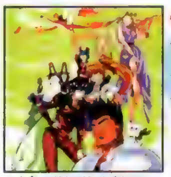


ショートヘア ロングヘア
続 初恋物語 クイックファイル
通販価格：各850円

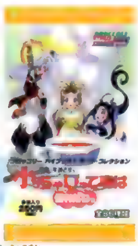


ロングヘア ショートヘア
続 初恋物語 テレホンカード
通販価格：各1200円

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc. ©HuneX 1998 ©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd.INTERMEDIA COMPANY/平野俊弘事務所



9月中旬発売 **エルフを狩るモノたちII**
ハイブリッドカードコレクション 1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5850円



9月中旬発売 ああっ女神さまっ **小っちゃいって事は便利だねっ**
ハイブリッドカードコレクション 1袋8枚入 1箱24袋入
通販価格：6300円

ハイブリッドカードコレクション エルフを狩るモノたち・ああっ女神さまっ〜小っちゃいって事は便利だねっ〜は、前回8月下旬発売と広告しておりましたが、延期されましたことをお詫び致します。



9月中旬発売 **ギルティギア** コミックアンソロジー 通販価格1000円
キャラクターデザインを手がけた石渡太輔氏の描き下ろし！
クイックファイルも

©1998 ARC SYSTEM WORKS Co.,LTD.

SNKオフィシャル トレーディングカードコレクション
ザ・キングオブファイターズ'98
1箱15袋入
通販価格：6000円



ザ・キングオブファイターズ'98 コミックアンソロジー
10月発売予定
通販価格：1000円



私立ジャスティス学園

JESNET通販カードコレクション 1箱15袋入通販価格：5520円
発売元：JESNET 制作：ブロッコリー
©CAPCOM Co.,LTD

- 私立ジャスティス学園ポストカードセット 5種1組 通販価格：370円
- 私立ジャスティス学園スケジュールシール 108枚×2シート 通販価格：530円
- 私立ジャスティス学園クイックファイル 通販価格：各630円
- 私立ジャスティス学園コミックアンソロジー「青春狂想曲」 表紙／桜木やや 通販価格：1000円

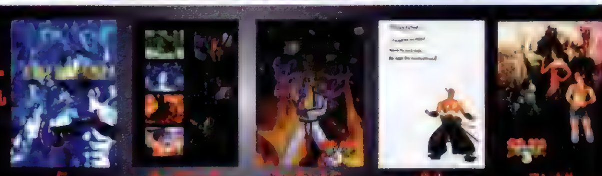
お嬢様特急 ピンズセット

限定2000セット NEW!
スペシャルキャンペーン実施中！限定非売品・特製ピンズ（2個入り）が当たる！！
特製ステッカー付 13個セット
通販価格 6650円
これならずっと一緒だね！
発売元：メディアワークス 販売元：ブロッコリー



鉄拳3

クイックファイル
通販価格 各630円



ガチャキャラPiN

ガチャキャラピンでピンズをゲットだぜ
1プレイ300円
ゲーマーズ各店舗で好評稼働中！

- **Pinキャロットへようこそ!!2** 噂のシークレットピンズ！その正体はなんと…！
- **ときめきメモリアル** 未だ人気衰えず！恋愛シミュレーションゲームの金字塔！
- **ザ キングオブファイターズ'97** 続編"98"が出たけど、新たな気持ちでやってみよう！
- **カードキャプターさくら** 今話題の作品がついに登場！ゲットするしかない！
- ●9月リリース予定 デビルマン 悠久幻想曲1&2

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

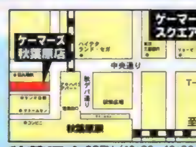
「lain」	テレビ東京系	月曜25:15〜
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00〜
「無責任艦長ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00〜
「銀河漂流バイファム13」	テレビ神奈川 / 千葉テレビ	木曜24:10〜 / 金曜25:00〜
「マクロス7（再放送）」	テレビ埼玉 / テレビ神奈川 / 千葉テレビ / 中部日本放送 / 毎日放送	月曜24:20〜 / 水曜24:10〜 / 水曜24:00〜 / 木曜26:15〜 / 土曜26:10〜
「佐竹・林原の無法島（ラジオ）」	文化放送	土曜22:30〜



池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



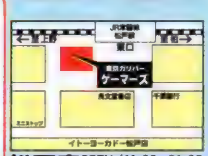
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



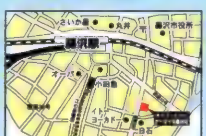
秋葉原店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／03-5298-2015 千代田区外神田1-15-6ミツワコビル2F

秋葉原店、ゲーマーズスクエア店にて、トレカ交換のカードゲーム対戦を目指した「ゲーマーズ」トレーディングコーナーを設置しております。ぜひお気軽に、お近くのゲーマーズへ遊びに来て下さい。

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00〜20:00（日・祭11:00〜19:00） TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル



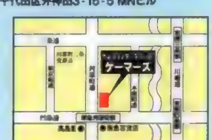
松戸店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／047-394-9247 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F



藤沢店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／0466-26-1400（代） 神奈川県藤沢市藤沢南1-2 東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP9.11係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年11月10日です。

よりすぐりの美少女たちがぞくぞく♡登場！

電撃コミックス最新刊 好評発売中！

人気急上昇！ うわさの大人気美少女ゲームのコミックス登場！



To Heart ①
高雄右京
定価：本体550円＋税

電撃G's文庫 好評発売中
To Heart マルチ、がんばりますっ！
伊達将範 イラスト／高雄右京 定価：本体510円＋税

OVA版
バトルアスリーテス大運動会A.D.4999 ③
定価：本体560円＋税

HAUNTEDじゃんくしょん ⑦
夢来鳥ねむ 定価：本体550円＋税

シーバス1-2-3 ④
原作／あかほりさとる 作画／ゆうき未来 定価：本体550円＋税

ア・リトル・ドラゴン ②
原作／中村うさぎ 作画／上田 宏 定価：本体550円＋税

レイラ&レイ ③
衣谷 遊 定価：本体590円＋税

電撃コミックスEX 最新刊 好評発売中！

奇才うたたねひろゆきのライフワーク！ ますます盛り上がる最新刊！



リスティス ②
うたたねひろゆき
定価：本体940円＋税

あの「お嬢様特急」が、めちゃめちゃ可愛いSDキャラコミックで登場！



★あたり
「お嬢様特急」SDキャラコミック

お嬢様電車 トレイン
森田屋すひろ 定価：本体750円＋税



トレカ全員サービス最終回！ 目指せコンプリート！！
To Heart 高雄右京

連載
悠久黙示録 **エイドロンシャドー** うるし原智志＋よしもときんじ
鉄（くろがね）コミュニケイション たくま朋正
ほか

応募者全員Wサービス・第3弾！

コミック電撃大王 DAIOH 10月号
9月18日（金）発売 特別定価620円（税込）

定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



半期に一度のお約束♡
史上最大のボリュームで登場!
全130本収録
1998上半期完全保存版
美少女ソフトカタログ
巻頭特別企画「セーラー服が危ない!?」
◆電撃王が考えるCHILDポルノ法案
◆現在の主流「学園もの」はどーなるの?
上半期130本カタログ
◆3〜9月までの18禁オリジナルタイトル完全網羅!
◆大好評!「制服」「凌辱」「恋愛」「裸」度数表付き
◆恒例「テレカプレゼント」ももちろん実施!
話題の注目ソフトを全角度分析
メタルギアソリッド
対談
岡本吉起(カプコン)
×小島秀夫(コナミ)
攻略 あと1秒生き延びるための完全攻略!
第2特集
セガの本命ソフト「ソニックアドベンチャー」ついに出現!!
ドリームキャスト
●セガ・水口氏の注目発言を独占公開!!
オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
10月号 絶賛発売中! 定価:590円

電撃 NEWS STATION

9月11日

季節はもう秋。この秋はPS関連のイベントも多数用意されているぞ!

TOPIC トピック '98年のグランプリは『バイオハザード 2』に決定!!

JAPAN GAME of the YEAR '98 授賞式



▲各賞受賞者が出席した、表彰式の模様。



▶グランプリに輝いたのはカプコンの『バイオハザード2』。国内外で300万本を超えるセールスを記録し、その完成度でユーザーから高い支持を集めた。

昨年度もっとも支持されたゲームがついに決定!

以前本誌でもお伝えした、ゲーム専門誌15誌による「ゲーム・オブ・ザ・イヤー'98」の受賞作品が決定したぞ！　各賞を獲得した、栄誉あるタイトルは右の通り。グランプリはやはり、発売と同時に全世界でバイオ旋風を巻き起こした『バイオハザード 2』。全シナリオをクリアするまで、眠れぬ夜を過ごしたユーザーも多いのでは？　続いて『グランツーリスモ』と『グランディア』の2タイトルが、準グランプリを受賞したぞ。また、部門賞にもグランプリに負けない名作が並んでいる。どの作品も読者による人気投票で直接選ばれただけに、ユーザー人気を正しく反映していると言えるだろう。なお、投票者の中から抽選で選ばれた、プレゼントの当選者は、欄外に載っているぞ！

各部門受賞タイトル

グランプリ	バイオハザード 2 (PS) (カプコン・98年1月29日発売・AVG)
準グランプリ	グランツーリスモ (PS) (SCEI・97年12月23日発売・RCG)
<2作>	グランディア (SS) (ゲーム アーツ・97年12月18日発売・RPG)
フレッシュ賞	電車でGO! (PS) (タイトー・97年12月18日発売・SLG)
ビジュアル賞	パラサイト・イヴ(PS) (スクウェア・98年3月29日・RPG)
サウンド賞	リアルサウンド ～風のリグレット～ (SS) (ワープ・97年7月18日発売・AVG)

※準グランプリは僅差のため特別に2作品を選考。

TOPIC トピック PSソフトに異変あり!

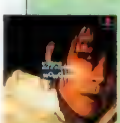
PS専用音楽ソフトリリース情報



PSで楽しむ音楽ソフトが続々発売!

今や一家に1台の時代に突入したPS。多数のタイトルが発表される中で、前号で紹介した『森高千里 サファリ東京』のように、ゲームの枠にとらわれない、音楽CDと融合した新感覚のソフトが続々と登場しているぞ。以下の2本に注目！

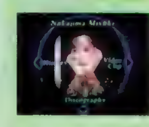
―ROBOTS―



「JUDY AND MARY」のギタリストTAKUYAのソロプロジェクト、"ROBOTS"初のビデオクリップ集『VIDEO ALCHEMY』がVHS版と同時にPS用ソフトとしても登場！デビューシングル「コイビト」から最新の「ALCHEMIST」まで全6曲を収録。曲順入れ替えなど、PSならではの再生モードが便利なのだ！

ROBOTS『VIDEO ALCHEMY』
- ▶発売中　▶¥2,800(税別)
- ▶エピックレコード

―中島みゆき―



パソコン版で5万本を超えるヒットを記録した、中島みゆきのデータベース『なみろむ』がPSに移植。彼女の魅力が満載の1枚だ！

中島みゆき『なみろむ』
- ▶10月15日　▶¥5,800(税別)
- ▶オラシオン

このほかにも、音楽ソフトや映画、フィギュア関係のムービー集といった、企画モノを進行しているメーカーが数社ある。これらはPSの新しい使い方として、注目したいところだ。

TOPIC トピック ピエトロにまた会える♥

『ポポロクロイス物語』TVアニメ化 ～10月4日・テレビ東京系～





▲▶プレイすれば優しい気持ちになれるRPG。個性的なキャラたちを今でも支持している人は多い。アニメ版の「ポポロ」でも期待は高まるぞ！

あの感動の名作RPGがアニメに!

2年前に発売され、その丁寧な作りと感動のストーリーで好評を得た『ポポロクロイス物語』。この名作RPGがなんとアニメ化されることになったぞ！　ピエトロ王子やナルシア、白騎士にガミガミ魔王といった、ゲームでお馴染みの面々はもちろん、アニメオリジナルのキャラも登場する予定。ファンにはたまらない内容になるはずだ。発売からずいぶんたったタイトルだけに、そろそろ嬉しいニュースも……!?

ポポロクロイス物語
- ▶10月4日から毎週日曜日朝7：30より
- ▶テレビ東京系放送局にて(全6局ネット)

JGYプレゼント当選者：●パナソニックDVDプレイヤー(2名)…長野県・藤沢 礼／茨城県・石崎 雄也●カシオデジタルカメラ＆プリンターセット(3名)…福島県・伊藤 和憲／福井県・谷口良弘／石川県・滝田 素之●シャープポータブルMDプレイヤー(18名)新潟県・稲田 悟一／徳島県・酒巻 譲／石川県・新村 隆浩／山口県・藤脇 誠(ほか14名)●おもちゃ券(20名)福岡県・松尾 武志／岐阜県・平工 和幸／愛知県・坂 秀徳(ほか17名)・敬称略

RELEASE 発表会

『エリー』の声優がついに決定!

『エリーのアトリエ』声優発表

豪華声優陣がここに集結! そして現在アフレコ中なのだ!!

今号の本誌の前評判も8位と期待が高まっている「エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜」。そのキャストがついに発表になった。おもな出演者は以下の通り。●エルフィール・トラウム(エリー):長沢美樹 ●シア・ドナースターク、イングリド、妖精さん:大沢つむぎ ●ノルディス・フーバー:関智一 ●ルイーゼ・ローレンシウム:野上ゆかな ●フレア・シェンク:金月真美 ●クライス・キュール、ブレドルフ・ザールブルグ:子安武人 ●エンデルク・ヤード:小杉十郎太 ●ディオ・シェンク、武器屋の親父:立木文彦 ●ザールブルグ国王、妖精の長老:村松康夫 ●マルローネ:氷上恭子 ●そのほかのキャラクター:飯塚雅弓、石川ひろあき、石田彰、岩田光央、井上喜久子、川上とも子、真殿光昭、鈴木英一郎、高橋美紀、富永み〜な、堀内賢雄、南央美(敬称略)。豪華なキャストだけに、ゲームが発売される年末が本当に待ち遠しい!

そして現在、この声優陣がキャラクターに命を吹き込むアフレコ作業が進行中。声を聴いているだけで、キャラクターの表情が浮かんでくるほどの凄さがあったぞ。このアフレコの模様は今後の本誌記事内で紹介していくので、楽しみに待っていてほしい。



◀8月6日の発表会に訪れた声優の皆さん。

CAMPAIGN キャンペーン

『クレイマン〜』ファンは要注目!

『クレイマン』シリーズW購入キャンペーン 〜11月11日まで〜



今なら特製キーホルダーが付いて来るぞ!

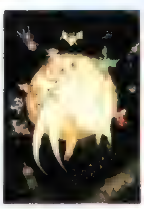
クレイマン好きな人にチャンス! 今、前作「〜ネバーフッドの謎〜」と、8月に発売された「〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜」の2本で、「クレイマンキーホルダー」が全員に当たるのだ。応募方法は、ハガキに、各ソフトの帯に付いている「バーコード」を2枚とも貼り、住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号を明記して左のあて先まで送ること。しめ切りは11月11日(消印有効)だ!!

応募先は
〒841-0001 福岡市早良区道浜2-1-22
福岡SRPセンタービル8F
株式会社リバーヒルソフト
「クレイマン」シリーズW購入キャンペーン係

PRESENT プレゼント

テレカ付き入場券を手に入れよう!

天野喜孝展入場券プレゼント



▶写真のイラストが、テレカになるのだ!

世界で活躍する天野喜孝の個展が開催!

以前このコーナーでも紹介した通り、天野喜孝氏の個展「天野喜孝 THINK LIKE AMANO」が東京・上野の森美術館で9月29日から10月11日まで開催される。これを記念して抽選で20名様に、限定テレカ付き前売券をプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して欄外のあて先まで。

MOVIE 映画

ゲーム世界の映画のお話

映画『ニルヴァーナ』 10月公開予定/東京・渋谷

ゲームと現実が交錯する近未来の物語

ゲーム中の仮想生命を題材に扱った映画「ニルヴァーナ」がこの秋、東京・渋谷のシネセゾン渋谷で公開されるぞ。イタリアで大ヒットを記録した作品だけに、日本でも人気を呼びそうだね!



EVENT イベント

「バスの日」で、真美&みえちゃんに会える

バスの日イベント 〜9月20日/埼玉・ユネスコ村〜

「バスの日」にはトークとライブで二人の魅力を満喫しよう!



&



▲▶当日は2人のCDの即売&予約も行われる予定。いたれりつくせりのイベントだぞ!

9月20日に埼玉県・ユネスコ村特設会場で開かれる「バスの日イベント」で、金月真美さん(PM4:00〜)と栗林みえちゃん(PM2:00〜)のミニコンサートが開催されるぞ。参加は無料(各先着500名に整理券を配布)。詳しい内容は下記の問い合わせ先まで。

バスの日イベント(主催:西武バス)
▶ 9月20日 10:00〜17:00(雨天決行)
▶ユネスコ村特設会場(西武線・西武球場前駅下車)
▶問い合わせ先:042−926−0179(10:00〜17:00平日のみ)

BOOK 本

『V.G.』の魅力が詰まった1冊

ヴァリアブル・ジオ Complete Visual Collection 〜9月17日〜



戦う乙女たちのすべてを、この1冊に凝縮!

OVA版からゲーム版まで、「V.G.」シリーズのイラストを網羅したイラスト集が発売されるぞ。最新作「V.G.2」の情報も載っている、ファン必携の1冊なのだ。

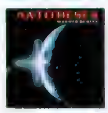
ヴァリアブル・ジオ Complete Visual Collection
▶9月17日 ▶¥2,095(税別) ▶ケイエスエス

MUSIC 音楽CD

この秋オススメの2作品

クリヤ・マコト&ザバダック

各方面で活躍する実力派の2作品。秋の夜長に最適なのだ!



著名なジャズ演奏家であり、「エヴァンゲリオン」のEDテーマ演奏でも馴染み深いクリヤ・マコト氏が、話題のアニメのテーマ曲をジャズ・ピアノにアレンジした「ANTITHESES」。共演者も豪華!

クリヤ・マコト「ANTITHESES」
▶発売中 ▶¥2,718(税別)
▶キングレコード



ザバダックの吉良和彦氏が、"くまのプーさん"をモチーフにして作成したアルバム「はちみつ白書」。ヴォーカルに金月真美さんのアルバムの作詞・作曲でも知られる高井萌さんを迎え、新たに始動!!

ザバダック「はちみつ白書」
▶発売中 ▶¥3,000(税込)
▶ポリスターレコード

はみ出し

電撃情報ステーション

●システムソフトがPS参入を発表……

PCソフトの名作シリーズ「大戦略」で知られるシステムソフトが、PSへの参入を発表。同時にタイトルの発表も行われた。第1弾は「ネット・スライダーズ(仮)」(写真)というタイトルで、近未来を舞台にした「ネットワーク戦略」モノ。発売は99年2月、価格は¥6,800の予定。



●光栄が社名を新たに「コーエー」に…

創立20周年を迎えた光栄が、このたび、社名を「コーエー」に変更した。同時にコーポレートブランドマーク(写真)も制定。今後は「コーエー」の名で、ソフト等を販売していくことになる。また、スローガンも一新。新しいスローガンは「ついにできたを。」に。

▶創造性と、常に前進する力を表現したロゴ。今後の活動に期待しよう!

KOEI

天野喜孝展限定テレカ付き前売券プレゼントの宛先:〒101−8305 (株)メディアワークス DPS編集部「天野喜孝展・前売券プレゼント」係まで。しめ切りは9月24日(消印有効)
当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。(©Yoshitaka Amano)

技…相当（そうとう）キマってます！
（というか、キメちゃいました）

裏技だけを250タイトル分も集めちゃった ゲーマー必須の"超バイブル"な本!! その名も…

DENGEKI URAWAZA OH! CHOSINSAKU SAISOKUBAN

電撃ウラワザ王超新作最速版

が、9月30日（水）に¥800（税別）で発売なのです！

ゲームを彩る裏技の数々。攻略の助けになるお得な情報から、違う角度でゲームを楽しめるスゴイ発見まで、知ると知らないとでは大違い！　そんな裏技を1冊にまとめたのが、この「電撃ウラワザ王」なのだ！

「ウラワザ王」はココがスゴイ！

1 総タイトルは250！

国内で発売された最新タイトルをほぼ網羅！　これならキミの持っているゲームの裏技もきっと載ってるぞ。

2 98年春～秋発売のタイトルをカバー

発売されたばかりのタイトルがずらり揃って、今すぐ役に立つ！　攻略中のゲームもこの1冊ですべてOK！

3 対応ハードは計5種類！

PS、SS、N64、SFC、GBの現行5機種のすべてに対応。機種別索引も付いてて、裏技を探すのもカンタンだぞ。

4 ¥800とリーズナブルな価格♥

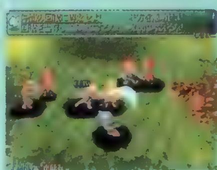
これだけ詰まってこの値段。これはもう買って得するどころか買わなきゃ損だ！　友だちにも安心して推薦できるね！

5 発売日は9月30日！

秋の夜長にはゲームが一番。そして手元には電撃ウラワザ王!!　だから発売日は書店にGO！　忘れないでね♥

悩めるユーザーの力になりたい……だから緊急発売しちゃいます!!

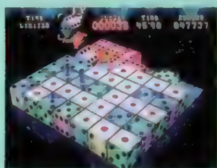
1年の総決算として毎年発売されてきた電撃ウラワザ王。これがあればその年のゲームは問題なし！　でも1年は長いなあ。きのう買ったゲームはどうしよう？　…そんなユーザーの悩みを聞けば、さっそく動くのが電撃のいいところ（？）。みんなの期待に応えるために、電光石火で発売しちゃいます！



▲夏の大作「SO2nd」も「ウラワザ王」がサポート！

夏のソフトに完全対応！

夏休みにたくさん発売された新作タイトル、みんな十分楽しめた？　まだクリアしてないというキミのために、最新版は夏休み発売のタイトルもガンガン収録。夏の新作も楽しめる！



▲「XI［sái］」で使える意外な秘技は知ってる？

電撃ウラワザ王超新作最速版

▶9月30日　▶¥800（税別）
▶発行元：メディアワークス　発売元：主婦の友社

いよいよ発売間近！



まだまだあるぞ！ キミのゲームライフを充実させる渾身の2冊!!



電撃攻略Station EXⅡ

DPSで攻略してきた名作の数々を収録し、ユーザーのお役に立ってきた「電撃攻略Station」。なんとそれが1冊の本になった!!　「バイオ2」、「アーク2」など、PS164タイトルを完全収録！

▶発売中　▶¥950（税別）　▶発行元：メディアワークス　発売元：主婦の友社



電撃攻略Station EXⅢ

こちらは「FFⅦ」、「TOBAL2」、「ダビスタ」など、PS129タイトルを網羅。「EXⅡ」とそろえば、PSの最新タイトルはほとんど制覇できるぞ。これさえあれば攻略本いらず（マジ）!?

▶発売中　▶¥950（税別）　▶発行元：メディアワークス　発売元：主婦の友社

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 8月3日～8月23日

『スターオーシャン』を抑えて『GGENERATION』が第1位を獲得！
『バイオ』のデュアルショックバージョンの健闘にも注目!!

売り上げ TOP20

SDガンダムGGENERATION


敵のモビルスーツ（MS）を捕獲したり、新型のMSを製造することもできるのだ。
■バンダイ
■8月6日■SLG
■¥6,800■220,268
初登場

スターオーシャン セカンドストーリー


王道を行く本格RPG。集計期間の関係で、惜しくもトップの座の獲得ならず。
■エニックス
■7月30日■RPG
■¥6,800■137,766
前回2

実況パワフルプロ野球'98開幕版


「サクセスモード」で、今年の甲子園で活躍した選手を作ってみるのはどう？
■コナミ
■7月23日■SPG
■¥5,800■83,564
前回3

バイオハザード2 デュアルショックバージョン


蒸し暑い夜を、このソフトをプレイしながら涼しく過ごした人も多いのかな？
■カプコン
■8月6日■AVG
■¥4,800■68,057
初登場

ガンバアール


浜辺でガンコンの取り合いをするCMでお馴染み。最大8人でプレイできるぞ。
■ナムコ
■8月6日■STG
■¥5,800■47,231
初登場

順位	タイトル / データ	前回
6	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.3～ ■日本シスコン／8月6日 SLG／45,030	初登場
7	XI[sái] ■SCEI／6月18日／PZG／44,190	前回4
8	BRAVE FENCER 武蔵伝 ■スクウェア／7月16日／A・RPG／41,390	前回1
9	私立ジャスティス学園 ■カプコン／7月30日／対戦ACT／39,958	前回8
10	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル ■コナミ／7月23日／SLG／37,608	前回10
11	影牢～刻命館 真章～ ■テクモ／7月23日／ACT／35,555	前回12
12	バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン ■カプコン／8月6日／AVG／34,547	初登場
13	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／29,725	再登場
14	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～ ■ヒューマン／6月25日／RCG／28,117	前回5
15	季節を抱きしめて ■SCEI／7月23日／AVG／23,855	前回7
16	パラッパラッパー(ザ・ベスト) ■SCEI／7月9日／ETC／21,907	前回13
17	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98 ■コナミ／5月28日／SPG／21,244	前回6
18	川のぬし釣り～秘境を求めて～ ■パック・イン・ソフト／8月20日／RPG／20,177	初登場
19	'98甲子園 ■魔法／6月18日／SLG／17,105	前回17
20	Echo Night(エコーナイト) ■フロム・ソフトウェア／8月13日／AVG／16,398	初登場

前評判 TOP20

順位	タイトル / データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII ■スクウェア／冬予定／RPG／22,543	前回1
2	ドラゴンクエストVII ■エニックス／99年夏予定／RPG／21,040	前回2
3	To Heart ■アクアプラス／冬予定／AVG／5,527	前回3
4	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ ■タカラ／12月予定／S・RPG／5,086	前回4
5	封神演義 ■コーエー／9月10日／S・RPG／4,643	前回6
6	スレイヤーズわんだほ～ ■バンプレスト／10月22日／RPG／4,423	初登場
7	チョコボの不思議なダンジョン2 ■スクウェア／12月下旬予定／RPG／4,408	初登場
8	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年予定／RPG／3,980	前回8
9	幻想水滸伝II ■コナミ／12月3日／RPG／3,316	前回9
10	サンバギータ ■SCEI／10月15日／AVG／3,096	前回10
11	トゥルーラブストーリー2 ■アスキー／12月10日／SLG／2,873	前回15
12	センチメンタルジャーニー ■バンプレスト／9月23日／TBL／2,653	前回12
13	Blaze&Blade Busters ■T&Eソフト／9月23日／A・RPG／2,647	前回13
14	EHRGEIZ(エアガイツ) ■スクウェア／98年予定／対戦ACT／2,433	前回11
15	火星物語 ■アスキー／10月22日／RPG／2,418	初登場
16	勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS ■タカラ／1月予定／AVG／1,990	前回7
17	チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ■スクウェア／99年春予定／RCG／1,975	初登場
18	みつめてナイトR大冒険編 ■コナミ／11月29日／RPG／1,547	初登場
19	マール王国の人形姫 ■日本一ソフトウェア／12月予定／RPG／1,540	初登場
20	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ ■ガスト／冬予定／RPG／1,320	前回14

読者人気 TOP20

順位	タイトル / データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア／97年1月31日／RPG／18,464	前回1
2	ダブルキャスト ■SCEI／6月25日／AVG／7,729	前回2
3	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／6,441	前回3
4	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／5,527	前回5
5	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,863	前回4
6	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／3,760	前回14
7	バイオハザード2 ■カプコン／1月29日／AVG／3,537	前回6
8	鉄拳3 ■ナムコ／3月26日／対戦ACT／3,524	前回12
9	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／3,096	前回13
10	悠久幻想曲 ■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,874	前回15
11	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ■ガスト／97年5月23日／RPG／2,867	前回18
12	季節を抱きしめて ■SCEI／7月23日／AVG／2,852	初登場
13	BRAVE FENCER 武蔵伝 ■スクウェア／7月16日／A・RPG／2,653	初登場
14	ワイルド アームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／2,638	前回20
15	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／2,210	前回6
16	パラサイト・イヴ ■スクウェア／3月29日／RPG／2,204	前回11
17	アークザラッドII ■SCEI／96年11月1日／RPG／2,197	再登場
18	みつめてナイト ■コナミ／3月19日／SLG／1,990	前回10
19	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／1,769	前回8
20	悠久幻想曲2nd Album ■メディアワークス／3月26日／SLG／1,765	前回17

ランキング・チェック

今回の第1位は、ちょっと意外な感じがするかもしれないが、『SDガンダムGGENERATION』。しかも、第2位の『スターオーシャン』をけっこう大きく引き離しての、堂々たるポイントを獲得している。やはり「ガンダム」というブランドネームは非常に強いようだ。しかも、SDとはいえ、ゲーム内容はいわば「ガンダム」オンリーの『スパロボ』。ファンにはたまらないものだろう。さらに、来年はガンダム20周年に当たり、様々なメディアで「ガンダム」の名を耳に目にする機会も多い。そういう意味では、本編『逆襲のシャア』にも十分期待できるだろう。第2位以下は、まず順当なところだろうが、第4位に入った『バイオ2』、第12位の『バイオ』、それぞれの『デュアルショックバージョン』はさすが。あれだけの大ヒットとなりながら、まだこれだけマーケットに対する訴求力があるとは……。その怪物ぶりを再認識させられた。同じ意味で、第13位に再登場してきた『グランツーリスモ』も賞賛に値するだろう。それに続くRCGが『デコトラ伝説』というのも、PSらしいところか。前評判、読者人気は上位3タイトルまで、まったく変動はなかった。今は、そういう落ち着いた時期なのだろう。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



SEGASATURN
PlayStation
新たなる大空の戦いへ。
1997年に登場以来、驚異のロングランヒットを記録した、
あの名作シューティングゲームが、さらなる進化を遂げて
プレイステーション&セガサターン専用ソフトで新登場。
ストライカーズ1945II発売記念
先着200名様に
オリジナルTシャツが
当たる特別キャンペーン
実施中!! 詳しくは下記応募方法(W-1)をご覧下さい。
STRIKERS
プレイステーション専用ソフト&
セガサターン専用ソフト
1998年10月22日
発売予定
標準価格5,800円(税別)
[ストライカーズ 1945 II]
VERTICAL SCROLL SHOOTING GAME
STRIKERS 1945 II
TM
ストライカーズ1945 II 発売記念 豪華商品がどしどし当たる!!
Wチャンスキャンペーンプレゼント!!
いまストライカーズ 1945 II 発売記念と致しまして、ストライカーズ 1945 II オリジナルMA-1ほか、
ストライカーズ 1945 II オリジナルP-38スペシャルエディションモデル(長谷川製作所製)など、豪華
商品が当たる「Wチャンスキャンペーンプレゼント」を実施中。下記応募方法をご確認の上、応募してください。
W1
先着200名様にプレゼント!!
●応募方法:官製ハガキにお名前・ご住所・電話番号・年齢・学校名または、お勤め先・現在所有しているゲーム機名をご記入の上、〒164-0011東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F「ストライカーズ Wチャンスキャンペーン」係りまでお送りください。先着200名様にオリジナルTシャツをプレゼント致します。
W2
さらに、買った人だけ大当たり!!
豪華商品が、まだまだもらえる…!!
当たる商品が異なります。
■協力
セガサターンソフト、またはプレイステーションソフトをお買い上げいただき、製品内に封入された応募用ハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。下記豪華商品が抽選で650名様に当たります。
プレイステーション版ご購入の方に!! PlayStation.
セガ サターン版ご購入の方に!! SEGASATURN.
■ストライカーズオリジナルピンバッジを抽選で400名様に!!
□オリジナルフライトジャケット(MA-1)を抽選で50名様に!!
開発・販売元 株式会社 彩京
〒164-0011 東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F
●ストライカーズ 1945 II に関するお問い合せは/TEL.03-5340-0648
FAX.03-5340-8968 インターネットアドレス http://www.psikyo.co.jp/
彩京
AMUSEMENT WORKS PSIKYO

NEXT 次号予告 ISSUE

次号85号は、ソフト・グッズ大放出のビッグプレゼントに始まり、『メタルギア』総力攻略特集や、冬の話題作の新情報満載と、空前絶後の内容でキミに迫る!!

●Coming Soon!

R4-RIDGE RACER TYPE4-／テイルズ オブ ファンタジア／beat mania／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／アドヴァンストV.G.2／FINAL FANTASY Ⅷ

電撃PlayStation Vol.85は 9月25日(金)発売



表紙イラスト●マール王国の人形姫
©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃ウラワザ王発売決定

9月30日水曜日。ついに伝説の「電撃ウラワザ王」が"超新作最速版"として登場! PSからN64、SSまで、全ハードの'98年3〜8月発売ソフトのウラワザを一挙に掲載。超ボリュームでキミに迫る。
●発行／メディアワークス
●発売／主婦の友社
●価格¥800(税別)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

秋です。秋もゲームの季節です。一年中ゲームがやりたいアナタに、グレートなプレゼント! D11はCD2枚組で、TGSに出展される注目のタイトルを大挙収録予定!! 飽きさせません。

電撃PlayStation D11 次号D11は10月15日(木)発売

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.84

1998年9月25日発行 第4巻 第22号 通巻80号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2−9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●9月発売のソフト

1	9日	VIDEO ALCHEMY	エピック レコード	¥2800／ETC	
2	10日	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥4800／TBL	108+193
3	10日	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800／SLG	108
4	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800／STG	108+189
5	10日	DEBUT21	NECインターチャネル	¥6800／SLG	108
6	10日	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	72+106
7	10日	封神演義	コーエー	¥6800／S・RPG	106+120
8	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800／AVG	108
9	10日	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800／RPG	108
10	10日	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+	GMF	¥6800／SLG	108
11	10日	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~(DS対応)	テイチク	¥4800／SLG	
12	10日	スピンテイル	バンダイ	¥5800／ACT	109+189
13	10日	ブループレイカーバースト~笑顔の明日に~	ヒューマン	¥5800／AVG	193
14	17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	194
15	17日	GUBBLE	アスク	¥4800／ACT	194
16	17日	峠MAX 2	アトラス	¥5800／RCG	109
17	17日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	コーエー	¥6800／SLG	
18	17日	ビシバシスペシャル	コナミ	¥4800／ETC	109
19	17日	キャプテンコマンドー	NEW	¥4800／ACT	109
20	17日	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800／ACT	
21	17日	U.P.P.(ユーピーピー)	パンサーソフトウェア	¥4800／PZG	193
22	17日	幕末ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝	ビクターソフト	¥5800／TBL	109
23	17日	御神楽少女探偵団	ヒューマン	¥6800／AVG	107+182
24	23日	ザ・ゲームメーカー~売れ売れ100万本げっとだぜ!~	アクセラ	¥5800／SLG	193
25	23日	エンドセクター	アスキー	¥5800／RPG	178
26	23日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	
27	23日	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE(ザ・ベスト)	エクシングエンタテイメント	¥2800／SPG	
28	23日	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	¥5800／TBL	
29	23日	オーバードライビンⅢ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RCG	189
30	23日	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	カプコン	¥5800／ACT	191
31	23日	ストリートファイターEX plus α(ザ・ベスト)	カプコン／アリカ	¥2800／対戦ACT	
32	23日	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800／SLG	
33	23日	つんつん組~すうじでぷにぷに~	講談社	¥4300／PZG	
34	23日	織田信長伝	コーエー	¥6800／S・RPG	
35	23日	三國志Ⅱ	コーエー	¥5800／SLG	
36	23日	DESTREGA	コーエー	¥5800／対戦ACT	58
37	23日	上海 真的武勇	サンソフト	¥5800／PZG	
38	23日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート(ザ・ベスト)	ジャレコ	¥2800／SLG	
39	23日	DX億万長者ゲームⅡ	タカラ	¥5800／TBL	193
40	23日	Knight&BABY	タムソフト	¥5800／RPG	109+190
41	23日	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800／A・RPG	68
42	23日	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	156
43	23日	ナムコアンソロジー2	ナムコ	¥5800／ETC	
44	23日	レイクマスターズ(廉価版)	ネクサスインターラクト／ダズ	¥2800／SPG	
45	23日	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	191
46	23日	フィフス・エレメント	ハドソン	¥5800／ACT	
47	23日	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800／TBL	64+107
48	23日	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800／対戦ACT	189
49	23日	ラリー・デ・アフリカ	プリズムアーツ	¥5800／RCG	191
50	23日	KING'S FIELDⅢ(ザ・ベスト)	フロム・ソフトウェア	¥2800／RPG	
51	23日	本格将棋「将棋王」	童	¥1980／TBL	194

●10月発売のソフト

52	1日	最強の囲碁	アンバランス	¥7800／TBL	
53	1日	ガーディアン リコール ~守護獣召喚~	エクシングエンタテイメント	¥6800／S・RPG	
54	1日	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	
55	1日	ウイニングポスト3 プログラム'98	コーエー	¥6800／SLG	22
56	1日	beat mania	コナミ	¥5800／ETC	
57	1日	サンコレBEST おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥2800／PZG	
58	1日	サンコレBEST 麻雀ステーション MAZIN「麻神」	サンソフト	¥2800／TBL	
59	1日	仮面ライダー	バンダイ	¥5800／対戦ACT	
60	8日	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5800／AVG	
61	8日	三國志Ⅵ	コーエー	¥9800／SLG	
62	8日	エキサイティングバス	コナミ	¥5800／SPG	
63	8日	実況アメリカンベースボール2	コナミ	¥5800／SPG	
64	8日	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト)	タカラ	¥2800／TBL	
65	8日	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	メサイヤ	¥5800／SLG	182
66	15日	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
67	15日	中島みゆき「なみろむ」	オラシオン	¥5800／ETC	
68	15日	カプコン ジェネレーション~第3集 ここに歴史始まる~	カプコン	¥5800／ETC	
69	15日	MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)	サミー	¥5800／RCG	
70	15日	グラニュー島! 大冒険	秀和システム	¥5800予定／RCG	
71	15日	サンバギータ	SCEI	¥4800／AVG	152
72	15日	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定／ACT	
73	15日	AZITO 2	バンプレスト	¥5800／SLG	
74	15日	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
75	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800／AVG	158
76	22日	火星物語	アスキー	¥6800／RPG	184
77	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	¥9500／RPG	184
78	22日	五竜陣エレクトロ	アスク	¥4800／PZG	
79	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ETC	
80	22日	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800予定／ETC	
81	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5800予定／SLG	
82	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
83	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
84	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
85	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
86	22日	森高千里 サファリ東京	コーエー	¥4800予定／ETC	
87	22日	ストライカーズ1945 Ⅱ	彩京	¥5800／STG	
88	22日	競馬エイト'98秋冬	シャングリ・ラ	¥6400予定／ETC	
89	22日	LOVE GAME'S~わいわいテニス~サービスプライス版	Tears	¥2800／SPG	
90	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	¥5800／SLG	
91	22日	スレイヤーズわんだほ~	バンプレスト	¥6800／RPG	
92	22日	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800／SLG	
93	22日	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2800／SLG	
94	22日	STREET BOARDERS	マイクロキャビン	¥5800／ACT	
95	22日	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	¥5800／SLG	
96	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	160
97	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／SLG	
98	29日	グレイトヒッツ	エニックス	¥5800／ETC	
99	29日	御意見無用Ⅱ	ケイエスエス	¥5800予定／対戦ACT	
100	29日	だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	講談社	¥5800／RPG	20
101	29日	ハイパーオリンピック イン ナガノ(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800／SPG	
102	29日	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	¥3980／SLG	
103	29日	CARDINAL SYN(カーディナル・シン)	スパイク	¥5800／対戦ACT	
104	29日	全スーパーロボット大戦電視大百科	バンダイ	¥6800予定／ETC	182
105	29日	海のOHI YAHI	ビクターソフト	¥5800／SLG	
106	下旬	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
107	10月	雷弩機兵ガイブレイブⅡ	アクセラ	¥6800／ACT	
108	10月	ROX ーロックスー	アルトロン	¥5800予定／PZG	
109	10月	童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
110	10月	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	エロナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SLG	193
111	10月	レガイア伝説	SCEI	¥5800／RPG	
112	10月	ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥4800予定／PZG	
113	10月	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800／AVG	
114	10月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定／SPG	

●11月発売のソフト

115	5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	¥5800予定／SLG	189
116	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／TBL	
117	5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定／PZG	
118	5日	LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5800／A・AVG	
119	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥2800／SPG	
120	5日	サンコレBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2800／SLG	
121	5日	MONSTERSEED(モンスターシード)	サンソフト	¥5800／RPG	192
122	5日	ファミレスへようこそ!(仮)	ペック	¥5800予定／SLG	
123	12日	スマッシュコート2	ナムコ	¥5800／SPG	
124	12日	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	シスコンエンタテイメント	¥5800／ACT	189
125	12日	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	
126	19日	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	
127	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.5 THE囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
128	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
129	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
130	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
131	19日	武戯	コナミ	¥5800予定／対戦ACT	
132	26日	好奇心は猫を殺すかーDOGDAYー	アスキーサムシンググッド	¥5800／AVG	
133	26日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800／ACT	
134	26日	Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	¥4800予定／ACT	
135	26日	エクソダスギルティー	イマディオ	¥5800予定／AVG	
136	26日	FIGHTING ILLUSION~K-1 GRAND PRIX'98~	エクシングエンタテイメント	¥5800／SPG	186
137	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
138	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定／RPG	170
139	26日	1on1	ジョルダン	¥5800／SPG	
140	26日	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	150
141	26日	リベログランデ	ナムコ	¥5800／SPG	
142	26日	久遠の絆	フォグ	¥5800／AVG	
143	26日	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800予定／SLG	
144	下旬	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	¥5800／SLG	
145	下旬	ファーストKiss☆物語	ヒューマン	未定／AVG	154
146	11月	アドバン・レーシング	アトラス	¥5800予定／RCG	
147	11月	本格花札	アルトロン	¥5800／TBL	
148	11月	ミスランド2	アルトロン	¥5800／PZG	
149	11月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	
150	11月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ'99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
151	11月	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	カプコン	¥5800／対戦ACT	24
152	11月	カプコン ジェネレーション~第4集 孤高の英雄~	カプコン	¥5800／ETC	
153	11月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
154	11月	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800／SLG	174
155	11月	つんつん組2~もじもじぱっくん~	講談社	¥4300予定／ACT	
156	11月	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800予定／SLG	
157	11月	めぐり愛して	SME	未定／SLG	
158	11月	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
159	11月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
160	11月	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	¥6800／AVG	
161	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
162	11月	猫侍	ヒューマン	¥6300／AVG	
163	11月	徹底攻略 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	¥6800／SLG	
164	11月	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
165	11月	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
166	11月	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	

●秋予定のソフト

167	秋	キミにSteady	シーディープロス	未定／SLG	
168	秋	アナザー・マインド	スクウェア	未定／AVG	180
169	秋	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800／TBL	
170	秋	日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	ナグザット	¥4800／TBL	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

171	秋	~es―古の記憶―	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
172	秋	ガルル~ライディング レヴォリューション~	メサイヤ	未定／RCG	

●12月発売のソフト

173	3日	玉繭物語	元気	未定／RPG	176
174	3日	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
175	3日	Dance!Dance!Dance!	コナミ	未定／ACT	
176	10日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
177	17日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
178	23日	山崎一夫と西原理恵子の最強麻雀'99「たぬきの皮算用」(仮)	メディアリング	未定／ETC	
179	下旬	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	未定／RPG	
180	下旬	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定／PZG	
181	12月	ザ・ファミレス	アートディンク	¥5800予定／SLG	
182	12月	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク	¥5800予定／RPG	
183	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定／RPG	
184	12月	天下統一	アンバランス	¥5800／SLG	
185	12月	カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~	カプコン	¥5800／ETC	
186	12月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
187	12月	爽(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
188	12月	頭文字D	講談社	¥5800予定／RCG	
189	12月	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
190	12月	電車でGO!2	タイトー	¥5800予定／SLG	
191	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	
192	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	
193	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ ブレイブチャージボックス	タカラ	¥6800／S・RPG	
194	12月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800／AVG	
195	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
196	12月	ターニングポイント	ナグザット	¥5800予定／SLG	
197	12月	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	ナムコ	未定／RCG	
198	12月	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	未定／RPG	
199	12月	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／RPG	10
200	12月	スーパーロボット大戦F	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	182
201	12月	サイレントメビウス~幻影の堕天使~	バンダイビジュアル	¥6800予定／RPG	18
202	12月	ザ・ファミレス~史上最強のメニュー~	ヒューマン	未定／SLG	
203	12月	シヴィライゼーションⅡ	ヒューマン	未定／SLG	
204	12月	ミザーナフィールズ	ヒューマン	未定／AVG	
205	12月	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
206	12月	エストポリス伝記Ⅱ ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	

●年内予定のソフト

207	98年	なげっと~激闘!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
208	98年	Wizardry~DIMGUIL~	アスキー	¥6800／RPG	
209	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
210	98年	COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	¥5800／SPG	188
211	98年	RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~	ウエップシステム	未定／ACT	
212	98年	MEREMANOID~マーメノイド	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
213	98年	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	ガスト	¥5800予定／RPG	
214	98年	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
215	98年	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
216	98年	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／RCG	
217	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
218	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
219	98年	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定／対戦ACT	
220	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
221	98年	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
222	98年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	191
223	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
224	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
225	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
226	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
227	98年	蒸気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
228	98年末	桃太郎伝説	ハドソン	未定／RPG	

●冬予定のソフト

229	冬	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
230	冬	To Heart	アクアプラス	未定／AVG	
231	冬	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
232	冬	バスランディング	アスキー	未定／SLG	
233	冬	空母戦記	アンバランス	未定／SLG	
234	冬	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
235	冬	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800予定／ACT	
236	冬	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
237	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
238	冬	PIXY GARDEN(仮)	ESCOT	未定／SLG	
239	冬	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800予定／RPG	
240	冬	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
241	冬	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
242	冬	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
243	冬	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	¥5800／A・AVG	
244	冬	バトル昆虫伝	ジャレコ	未定／S・RPG	
245	冬	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	未定／RPG	
246	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
247	冬	サーカディア	SCEI	未定／AVG	
248	冬	ポポローグ	SCEI	¥5800／RPG	
249	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
250	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定／RPG	
251	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
252	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
253	冬	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
254	冬	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	¥6800／STG	
255	冬	スーパーヒーロー作戦	バンダイ	未定／RPG	14
256	冬	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
257	冬	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
258	冬	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
259	冬	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
260	冬	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定／対戦ACT	
261	冬	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●99年予定のソフト

262	1月	麻雀(仮)	アイマックス	¥5800予定／TBL	
263	1月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定／AVG	
264	1月	つんつん組3~カンジ ベーター~(仮)	講談社	¥4300予定／STG	
265	1月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
266	1月	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥7800予定／TBL	
267	1月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
268	1月	勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS-	タカラ	¥6800／AVG	172
269	1月	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	¥4800／AVG	
270	1月	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説~GO!GO!カジノ~	徳間書店	¥4800予定／TBL	
271	2月	ネット・スライダーズ(仮)	システムソフト	¥6800予定／SLG	
272	2月	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
273	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定／STG	
274	2月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ~運命の交差点~	チュンソフト	¥5800／AVG	
275	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
276	3月	1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	未定／STG	
277	3月	スーパーロボット大戦F 完結編	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	192
278	3月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
279	春	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
280	春	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
281	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
282	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
283	春	チョコボ レーシング~幻界へのロード~	スクウェア	未定／RCG	
284	春	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
285	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
286	夏	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	未定／SLG	
287	夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
288	99年	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
289	99年	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
290	99年	ワールド・ネバーランド2~プルト共和国物語~	リバーヒルソフト	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

291	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
292	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
293	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
294	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
295	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
296	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
297	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
298	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
299	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定／A・AVG	
300	未定	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
301	未定	~幕末浪漫~月華の剣士	SNK	未定／対戦ACT	
302	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
303	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
304	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
305	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
306	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
307	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
308	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
309	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
310	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
311	未定	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4800予定／SPG	
312	未定	がんばれゴエモン~来るなら恋 綾繁一家の黒い影~	コナミ	未定／ACT	
313	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
314	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定／ACT	
315	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
316	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
317	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
318	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
319	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
320	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
321	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
322	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
323	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
324	未定	シーバス1-2-3	ジャレコ	未定／A・RPG	
325	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
326	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
327	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
328	未定	クラッシュ・バンディクー3~ブッとび!世界一周~	SCEI	未定／ACT	
329	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
330	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
331	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
332	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
333	未定	Q極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定／PZG	
334	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
335	未定	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
336	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
337	未定	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説~GO!GO!すごろく~(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
338	未定	Lの季節	トンキンハウス	未定／ETC	
339	未定	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀	ナグザット	¥4800予定／TBL	
340	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定／STG	
341	未定	アクションRPG(仮)	ナムコ	未定／A・RPG	
342	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
343	未定	新子育てクイズ マイエンジェル(仮)	ナムコ	未定／ETC	
344	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
345	未定	タイプレーク	バディ	未定／SPG	
346	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
347	未定	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥6800／SLG	
348	未定	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
349	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
350	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
351	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
352	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
353	未定	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
354	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
355	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
356	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
357	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	

赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

ASCII SOFT

アスキーツクールシリーズ

充実の作成機能満載！



第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト開催！

作品応募受付期間
1999年7月1日～1999年8月31日（当日消印有効）

グランプリ賞金 1000万円!!


PlayStation
親切・丁寧・熱血指導
あなたが育成されシミュレーション
パイロットになろう!



今日も大空に愛のムチが飛ぶ。
本格航空力学に熱血根性論を
組み込みました。
◎当飛行訓練学校はリアルタイム音声教習システムによる親切·丁寧·熱血指導がモットー。飛行のイロハから離着陸·実戦まで、鬼教官が愛のムチを振るって教習いたします。◎教習は全5段階。試験を合格しないと次の教習に進めません。◎お金がなければ教習は受けれられません。大統領専用機護衛をはじめ命をかけてアルバイトに励んでいただきます。◎当学校は、本格航空力学を組み込んだ"リアルな飛び"が自慢。登場機は全25機(プロペラ機·ジェット機)。それぞれ実機データを採用しております。
リアルタイム音声教習
システム搭載
9月23日発売 標準価格¥5,800(税抜)
ULTRA LIGHT PLANE
MIG-29 FULCRUM
不合格
56 POINT
合格
90 POINT
PHOTO : ITO HISAMI MODEL : KAWASAKI T-4



電撃PlayStation Vol.84
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年9月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第22号通巻80号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円
本体467円
T1124574090492
©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-9／25